PÓSTERS DOBLES
AKIBA-KEi
LA EV ICIÓN DEL OTAKU
ZERO NO TSUKAIMA
MI VERDADERO AMOR ES MI AMA
HIGHLANDER
BATALLA INMORTAL ESTILO ANIME
TNT 14
UN ENCUENTRO PARA LA FANTASIA
revista gratis
2x1
solo para méxico
降去神通
AVATAR
LIBRO 3, LA IRA DEL FUEGO
VANGUARDIA EDITORES
No. 29 $20.00
7 509761 102167 29

AKIBA-KEi

editorial

Existen series que por su calidad y su peculiar estilo se vuelven automáticamente favoritas del público. Si a esto le añadimos un estilo visual que emula al anime de una manera tan agradable que fácilmente podrían ser confundidos con producciones niponas, aun cuando fuese 100% americana, entonces tenemos toda una obra de arte de la animación. Éste es el caso de ***Avatar****, una serie cuya temática y estilo ha cautivado a más de un Akiba kei, incluyendo a nuestros miembros de* ***staff****. Por eso, como pretexto del próximo inicio de su tercera temporada (libro 3 fuego) en nuestro país, les traemos la reseña de los primeros episodios, donde veremos y conoceremos muchos detalles interesantes de la vida presente pasada y futura de cada uno de los protagonistas, al tiempo que desentrañaremos muchos misterios en esta nueva entrega de* ***Avatar****. Por otro lado, antes de finalizar el año 2007, hubo varios eventos que no pudimos incluir en las anteriores números de tu revista favorita por cuestiones de tiempo, como lo fueron la TNT 14 y el EGS México. Por esta razón y conociendo su importancia, los hemos incluido en esta edición esperando sea de su agrado, y como es costumbre te ofrecemos nuestras reseñas y reportajes sobre los temas que más te agradan; así que comencemos con cara de nipón este año, permitiéndonos compartir contigo la magia y la diversión, directamente traída del País del Sol Naciente con tus amigos de* ***Akiba – kei****.*

Fe de erratas:

En nuestro número 27 con portada doble, por descuido se omitió el crédito de nuestro portadista, siendo la portada co[illegible] de ***Street Fighters*** *un trabajo del ilustrador* **Daniel García M**. *(sorry Daniel, s[illegible]bras).*

PUBLICIDAD:
13-23-0-100 ext. 103
SÉ UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES:
Lourdes Nuñez y/o
Rafael Esquivel
1323-0-100 ext. 111 y 112
SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

Las promociones de 2x1 o de revistas que se regalan dentro de esta publicación; son sólo para la República Mexicana y puestos de periódicos y serán válidas en el mes que se marca en esta publi-

VANGUARDIA EDITORES

www.vanguardiaeditores.com

DIRECTORIO akiba-kei

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

J. A. Dávalos Q.
Director

Germán_Hernandez O.
Diseño Gráfico

EDITOPOSTER
Corrección de Estilo

Ana Cristina
Kirah Sohma
Yuuhi
Jesús Chavarría Cabrera
Judith D.
Carlos Adrián Juárez
Izzaki
Dayana
Yue Yagami
Dante
Nayeli Pérez Torres
Mario Monroy
Redactores

Dávalos
Calidad Digital

Daniel García M.
Portada

Marco Antonio Juárez
Fernando Cabrera
J. A. Dávalos Q.
Daniel García M.
Audrey González
Trazado e ilustraciones

Marco Antonio Juárez
Ana Cristina
Mario Monroy
Fotografías

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

AKIBAKEI 29 *es una publicación quincenal editada por* Editoposter S.A. *Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES*

CONTENIDO

RESEÑA

Burts angel infinity 04

Highlander 09

zero no tsukaima 14

w wish 20

CLÁSICOS INOLVIDABLES

jungle ikou 42

avatar libro 3 26

GENERACIÓN DIGITAL 53

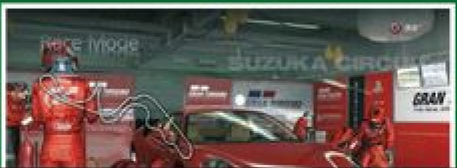
mario galaxy, rock band tenkaichi bodokai

BREVES DE AKI- 58

eas méxico 2007

Akiba tu correo

62



Por Naria

Después del gran éxito que representó **Burst Angel** (mejor conocido en tierras del Sol Naciente como **Bakuretsu Tenshi**) para los estudios Gonzo en el 2004, este año decidieron lanzar una OVA de tres capítulos, con una duración de media hora cada uno, bajo el título de **Burst Angel Infinity** o **Tenshi Sairin**; en esta ocasión les platicaré sobre el primer episodio: **El blues de Jo y Meg**.

Antes que nada, convendrá recordar un poco el contexto general de la historia: ésta se desarrolla en la ciudad de Tokio, en un futuro no muy lejano, siendo aproximadamente el año 2020. En ese momento se ha registrado un aumento en la delincuencia, por lo que el gobierno se ve obligado a aprobar una ley que permite a los ciudadanos llevar armas para protegerse, pero que lejos de disminuir el problema lo aumenta de manera caótica, por lo que la policía prefiere eliminar a los delincuentes en lugar de arrestarlos; de ahí surge la organización Bai Lan, para la cual trabajan Jo, Meg, Sei y Amy.

El argumento del primer episodio de este OVA se centra poco antes de que Jo y Meg se unieran al equipo de Sei y Amy (en ese entonces Jo tenía cabello largo). El distrito oeste corre gran riesgo, pues hay un asesino suelto que ha atacado a varias personas al azar durante algunos días con un **Cybot**, lo que tiene a la policía vuelta loca al no poder resolver el misterio. En uno de esos ataques Shirley, la pequeña amiga de Meg desde hace años, presencia uno de los asesinatos y termina siendo

Burst Angel Infinity

Los "Ángeles" vuelven al ataque

Si te quedaste con deseos de volver a ver a las hermosas chicas del equipo Angel enfrentarse a los Cybots, vistiendo atuendos provocadores que dejan ver bastante, entonces descubrirás que estos tres años de larga espera no han sido en vano, pues ha llegado por fin este OVA de gran calidad que respeta hasta el más mínimo detalle original. Sin cambios ni rediseño de personajes, totalmente fiel al argumento de esa emocionante historia de 24 episodios, y que seguramente te arrepentirás si te lo pierdes.

lastimada por el asesino, aunque de puro milagro logra salvarse por lo que va a parar al hospital.

Por otra parte, Meg y Jo viajan de regreso a la ciudad, y al pasar por el distrito oeste hacen una parada para que Meg pueda visitar a Shirley para festejar su cumpleaños, pues habían acordado ambas que lo celebrarían el mismo día en que se habían conocido; sin embargo, Meg está algo deprimida, pues no tiene nada de dinero para comprarle un presente.

Justo en ese momento parece ser que la suerte está de su parte, pues una anciana les pide ayuda para bajar a su regordete gato de un árbol y, sin dudarlo, la pelirroja dice que con gusto le ayudarán siempre y cuando les dé algo de dinero a cambio. Jo, siendo la persona irracional y poco creativa que conocemos, pretende bajar al gato disparándole con su revolver. Meg le regaña y le pide que use un poco su imaginación, pues no todo se resuelve con violencia, y que debería usar su imaginación para bajarlo sin hacerle daño. Jo termina bajando al gato de una forma un tanto bizarra, lo que ocasiona que Meg acabe con la frente arañada y bastante molesta por el asunto, aunque al final pudo obtener el dinero para comprarle su regalo a Shirley.

Un rato después, Meg y Jo llegan al departamento de policía en busca de Sam, el padre adoptivo de Shirley; después de una pequeña confusión y una metida de pata de Meg (¿quién no se metería en problemas al describir a una persona que conoces de forma ridícula, y que está detrás de ti escuchando cómo lo ridiculizas?), ésta pregunta por Shirley. Sam le dice que él se lo entregará en persona, mientras se muestra bastante nervioso, confundiendo a la chica bastante por aquella reacción; sin embargo, los intentos de Sam por ocultar lo que había pasado no dan resultado, y Meg termina por saber que algo malo ocurrió por dos compañeros de Sam, a lo que comienza a exigirle que le diga qué es lo que ha pasado.

Después de ver a la pequeña en el hospital, y los vanos intentos de Sam porque no se preocupara al decirle que Shirley no corría peligro, Meg se encuentra devastada, llorando con amargura mientras desaprueba totalmente la actitud de Sam y maldice a quien atacó a la niña, por lo que Jo la motiva para que busque venganza por ello y que la ayudará a conseguirlo.

Las chicas comienzan a buscar pistas en el lugar donde fue el último ataque, pero se ven interrumpidas por la lluvia que empieza a caer con fuerza sobre el distrito. No tienen más opción que buscar refugio y terminan por entrar a un hotel (aunque solamente se quedan en la recepción, pues no tienen dinero como para alquilar una habitación); en un instante las luces se apagan y el **cybot** aparece, asesinando al encargado del hotel y escapando mientras que Jo comienza a perseguirlo hasta que lo acorrala en un callejón; sin embargo, éste logra escapar. Mientras tanto, Meg trata de ir con ella tras el **cybot** pero se ve detenida por un sujeto que la agarra del cuello con fuerza hasta dejarla inconsciente; sin embargo, no pudo hacer mucho pues al escuchar que alguien se acercaba y ser golpeado por la misma Meg al distraerse, se ve obligado a escapar, justo en ese momento aparece Sam, quien las lleva a su casa.

Ya en casa de Sam, éste se muestra bastante molesto, y mientras que Jo ve una película de terror en la televisión, Meg es reprendida por su actitud tan impulsiva e imprudente al actuar por su cuenta. Ella se excusa diciendo que debía hacer algo, ya que la policía parece no realizar su trabajo mientras deja que sigan habiendo ataques, y que él no ha hecho nada por vengar lo que le hicieron a Shirley.

Sam, bastante desesperado por la actitud tan rebelde de Meg, le dice que si no dejan la ciudad de inmediato se verá obligado a arrestarlas, y que no pueden hacer nada, pues el responsable está protegido por el mismo gobierno del distrito, que incluso tiene al jefe de la policía "atado de manos". A pesar de ello, Jo y Meg no dejarán que el asesino siga haciendo de las suyas: ¿Cómo terminará todo esto? ¿Qué relación tiene el asesino con el gobierno? ¿Meg no será secuestrada esta vez? Tendremos que verlo.

Como ya lo había mencionado, el estilo de dibujo es igual al que se empleó en la serie, y las escenas de acción son igualmente emocionantes. Se hizo uso de nuevo del **opening** y **ending** originales y, aunque no he tenido oportunidad de ver a los otros dos episodios, este OVA demuestra que cumple con todas las expectativas de aquellos fanáticos que

PERSONAJES

Sam:

Un policía del distrito oeste y padre adoptivo de Shirley y Dorothy, por lo que busca de cualquier forma el bienestar de ambas desde el momento en que decidió hacerse cargo de ellas. Se siente bastante impotente ante el caso del asesino, pues la conexión de éste con el poder que controla el distrito le impide poder hacer algo

Shirley:

Una pequeña niña que anteriormente vivía en las calles con otros niños más, y que por azares del destino conoce a Meg, de quien se hace gran amiga; poco después su vida cambia para bien, pues es adoptada por Sam.

Jo (El ángel del infierno):

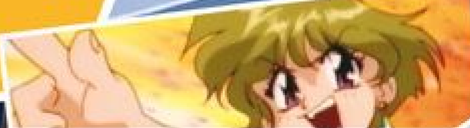
Una chica de 17 años que posee velocidad y fuerza sobrehumanas, y cuando se halla en alguna situación grave un tatuaje de color violeta aparece en el brazo y espalda izquierda. Es bastante distante y algo taciturna, pero su aprecio por Meg por encima de todo es bastante fuerte, y cuando no está luchando le gusta ver la tele, sobre todo películas. Ella es el resultado de uno de los tantos experimentos de inteligencia artificial que buscaba

Meg:

Una chica de 15 años que habla mucho, pero actúa muy poco, pues es la que menos ayuda durante las misiones. Generalmente es bastante torpe, pues casi siempre es secuestrada o atacada, lo que pone a Jo en predicamentos casi todo el tiempo. Siente una gran amistad y cariño por Jo (aunque muchos estarán de acuerdo conmigo que eso es más que amistad).

Ficha técnica:

Director: Tomohiro Hirata
Diseño de personajes: Ugetsu Hakua
Género: Shonen, acción, comedia, mecha.
Año: 2007
Episodios: 3
Opening: "Loosey" por The Stripes
Ending: "Under the Sky" por Cloudica

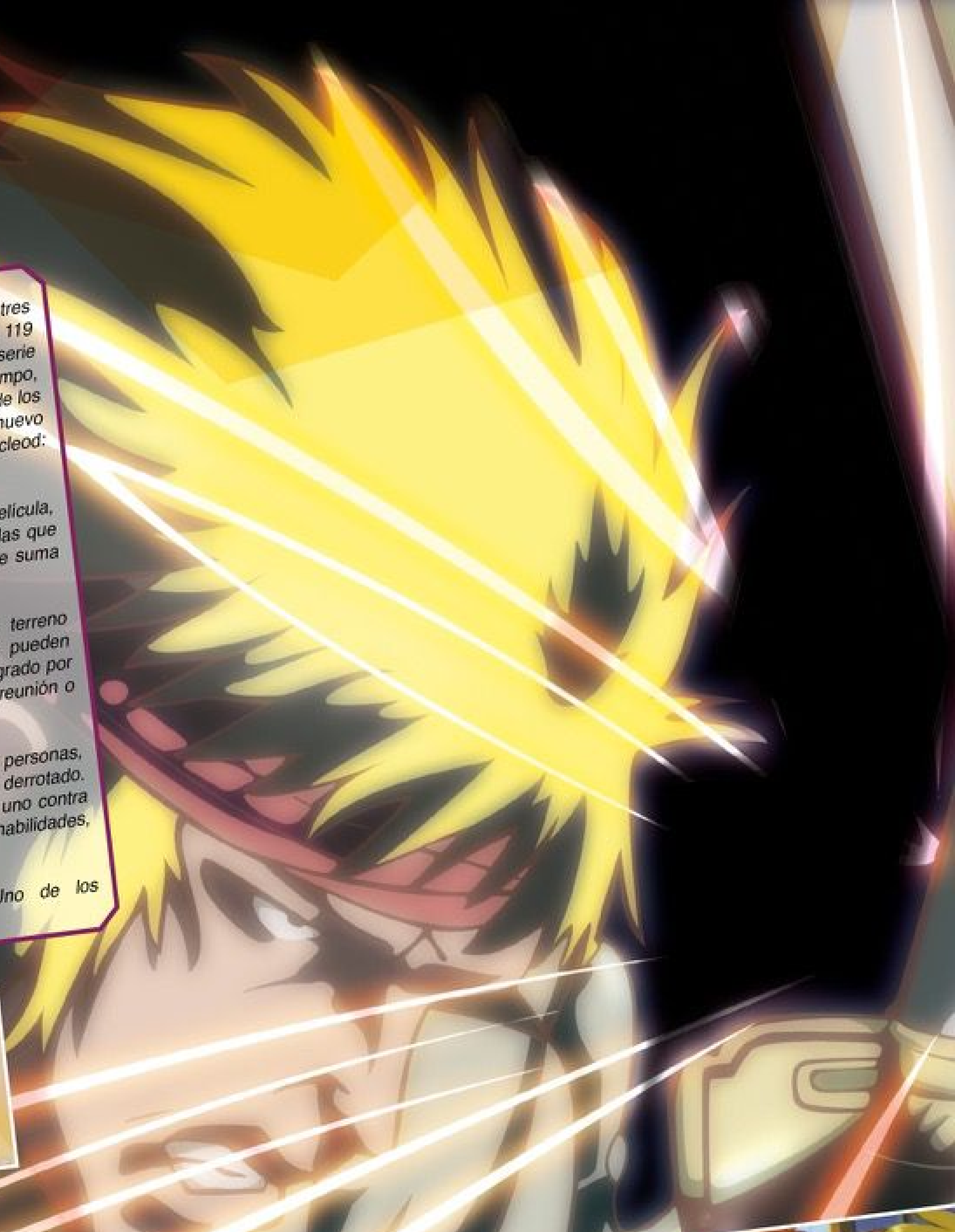


Por Yuuhi

Los lectores más jóvenes no reconocerán nombres como el de Connor, o el de Duncan, ambos del clan MacLeod. Y mucho menos recordarán los acordes de Princes of the Universe. Antes de que me pregunten sobre qué estoy hablando, les diré que hace ya algunos años (21 para ser exactos) salió en el cine una película que vendría a marcar un cambio en las historias de ciencia ficción. Me refiero a Highlander el inmortal. En ella apareció por primera vez Connor MacLeod y Juan Ramírez Sánchez de Villalobos, mejor conocido como Ramírez.

HIGHLANDER

THE SEARCH FOR VENGANCE



AL FINAL SÓLO QUEDARÁ UNO

El éxito obtenido por el largometraje generó tres películas más, una serie de televisión de 119 capítulos divididos en seis temporadas y una serie animada, que no fue tan famosa en su tiempo, pero aún así entra dentro de la cronología de los Mcleod. Y como los tiempos cambian, un nuevo nombre se agrega a la lista del Clan Macleod: Colin Mcleod.

Antes de empezar con el resumen de la película, les daré un par de detalles o reglas por las que se rigen los Inmortales y que resultan de suma importancia.

1.- Un Inmortal no puede pelear en terreno sagrado. Esto quiere decir que no pueden pelear en ningún lugar que esté consagrado por cualquier religión, ya sean centros de reunión o cementerios.

2.- Los duelos deben de ser entre dos personas, y el ganador recibe los poderes del derrotado. Más claro ni el agua, las peleas son uno contra uno y el vencedor se queda con las habilidades, conocimientos y poderes del otro.

3.- No pueden tener hijos. Uno de los

inconvenientes de la Inmortalidad es no poder engendrar hijos, no importa lo que intenten ni con cuántas mujeres. Los son estériles.

¿Cuán grande puede llegar a ser el odio cuando se es inmortal?

En la historia del Clan Mcleod existen tres grandes nombres, Connor, Duncan y Quentin. Y ahora se agrega (como les dije arriba) el nombre de Colin. Y del cual les contaré su historia. Una cruenta batalla se está llevando a cabo en una planicie, y en medio de la revuelta se escucha el grito de ¡¡MARCUS!! Pero el origen del grito es acallado por tres espadas que atraviesan el cuerpo del escocés de cabello largo. Uno de sus compañeros, al ver lo sucedido, grita llamándolo por su nombre: ¡¡Colin!!. La muerte es inevitable y los escoceses realizan los ritos funerarios al guerrero que llegó sin una familia, pero que peleó y murió por ellos, y quien desde ese momento sería conocido como Colin Macleod, del clan Macleod.

La escena cambia a un gran lago, la destrucción es más que evidente, y es que nos encontramos en New Jersey en el año 2187. El calentamiento global y las guerras terminaron por destruir el mundo; muchas personas murieron y muchas otras siguen de pie, entre ellas los Inmortales. Las luces se encienden y una voz pregunta: "¿Es que nunca te cansas?". Colin le grita que se largue y sigue su camino sobre su balsa. Unos cuantos metros más adelante encuentra lo que antes era un estacionamiento elevado, y de un solo salto

sube a él sin problemas. Al subir por la rampa se encuentra con varios cuerpo colgados y atravesados por lanzas en señal de advertencia. Pero esto no intimida a Colin que sigue con su camino. Al llegar a la parte alta se encuentra con mutantes que están comiendo partes de lo que alguna vez fue un lagarto.

Las criaturas se sorprenden al ver a alguien en sus dominios y se acercan a Colin con la intención de comérselo, pero él les dice que ellos no son a quien busca. Esto sólo los irrita y se arrojan sobre él, pero éste, en un hábil movimiento de espada, logra deshacerse de sus atacantes y de un par de brazos de paso. Las criaturas aterrorizadas huyen, y una fuerte presencia se deja sentir desde la parte trasera de un camión (**Nota:** Los Inmortales pueden sentir la presencia de otros como ellos cuando están cerca), a la cual Colin reconoce como la de otro Inmortal. De la parte trasera del camión sale un tipo enorme, de nombre Malik, que empuña una motosierra, y pregunta si viene por la recompensa y por su cabeza. Macleod dice que él no es a quien busca, y Malik responde que es una lástima porque es lo que encontró y enciende la enorme máquina.

Colin le pide que no lo haga ya que nadie tiene que morir ese día. Malik no hace caso y se lanza al ataque. La pelea es pareja (a pesar de la diferencia de tamaños), y las criaturas salen de sus escondites para verla, y para apoyar a Malik. Pero el gusto no les dura demasiado, ya que con certero tajo Colin pone fin a la contienda, arrebatándole la cabeza a su adversario, e invariablemente se da el despertar (**Segunda nota:** Cuando un Inmortal muere se le llama "Despertar" a la liberación de su ...ia y de sus poderes), el cual es muy poderoso debido a los mil años

que vivió Malik.

En otro lado vemos una enorme torre que se levanta majestuosa sobre las demás edificaciones derruidas y lastimeras. Y en su punta se encuentra un hombre tocando su guitarra, la cual interrumpe ante el comentario de una bella chica. La plática sigue sobre la ejecución del hombre con la guitarra, pero es interrumpida por el destello del Despertar, el cual, obviamente llama la atención del tipo de la guitarra, Marcus.

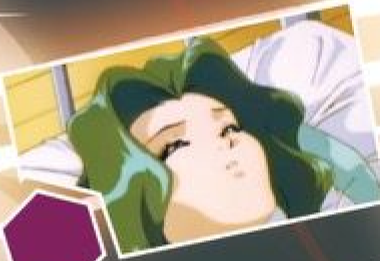
Al día siguiente Colin camina sobre las ruinas del puente de Nueva York. Finalmente llega a las puertas de una fortaleza. En el interior de la torre Marcus esculpe un busto con su propia efigie. Los soldados detienen a Colin y le preguntan si es ciudadano con un pase de viaje. De no ser así, se puede considerar muerto. Colin mete la mano en su morral, lo cual alerta a los soldados que le apuntan y le decomisan la bolsa. El encargado pregunta sobre el contenido de la bolsa, pero su respuesta llega en la forma de la cabeza de Malik. Colin anuncia que viene por la recompensa. El rumor de la muerte de Malik llega hasta Marcus, quien pide que sea llevado ante su presencia. Así que Colin es conducido al interior de la ciudad, la cual está destruida y en la calle hay pilas de esqueletos. Colin pregunta por la presencia de los cuerpos, y el soldado responde que son las víctimas del cambio climático, las plagas y que la deficiente ingeniería química hizo el resto. Un anuncio llama la atención del viejo Macleod, y anuncia sin inmutarse que ahí se bajará. El soldado le dice que no es un taxi para detenerse donde el quiera, así que con un par de golpes y una certera bala se baja del transporte militar.

Un niño sale de la coladera y se asombra de lo que acaba de ver. El niño se ofrece a conseguirle lo que quiera, pero Colin sólo pide whisky. El niño lo manda al bar más cercano. Ya en el bar aparece una chica que es abordada por un hombre que solicita sus servicios, pero la chica se rehúsa y lo aleja. Se acerca para hablar con Colin y le dice: "Hey, no necesitas eso. Todo lo que necesitas es a mí". Ese comentario hace que Colin regrese al norte de Inglaterra en el año 125 antes de Cristo.

Príncipes del universo

Podría seguir contándoles sobre la trama que lleva esta película, pero sería revelarles muchos datos, en lugar de eso prefiero hablar sobre algunas conclusiones.

Primero que nada, los que fuimos seguidores de las películas y de la serie de televisión (y



Por Izzaki

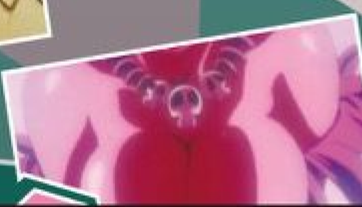
ZERO NO TSUKAIMA

ROMANCE Y PROBLEMAS COMO POR ARTE DE MAGIA

Cuando algo tiene éxito, de inmediato se empiezan a ver productos que pretenden hacer que este éxito sea aún mayor. Éste es precisamente el caso de **Zero no Tsukaima**, que en español significa algo así como **El familiar de Cero**. Esta historia empezó siendo una serie de novelas cortas, escritas por **Oboru Yamaguchi** y **Eiji Usatsuka**. Más tarde fueron adaptadas al manga por **Nana Mochizuki** y **Media Factory**, llegando finalmente al último paso: la animación. Ésta cuenta con 13 capítulos, y fue producida apenas el año pasado (2006); la dirección corrió a cargo de **Yoshiaki Iwasaki** y la producción fue del estudio J.C STAFF.

Pasemos ahora a la historia. En el mundo mágico de Halkeginia las clases sociales, de los que pueden o no hacer magia, están muy bien delimitadas y se basan en el pentagrama Godai, que representa los cinco elementos japoneses: Chi (tierra), Sui (agua), Ka (fuego), F (viento) y K (vació). Los magos se especializan en cada uno de estos según sus habilidades, las cuales se van demostrando y afinando en la Academia de Magia Tristain; el problema es cuando no tienes habilidades. Y ésta es precisamente la situación de nuestra protagonista, una aspirante a bruja de segundo año que tiene un record insuperable, pero de fracasos, razón por la cual es apodada Louise la Cero.

Así pues empieza un nuevo día de clases en la escuela de magia, y Louise es vista como una amenaza por sus compañeros, puesto que la chica no puede hacer un hechizo sin que termine en explosión. Ese día no es la excepción, y los compañeros de Louise se burlan de ella por sus nulos talentos para la magia. Cansada de esto, la aprendiz de bruja decide que al día siguiente, cuando a ella y a sus compañeros les espera una de las pruebas más difíciles, es decir, convocar



A veces pensamos que un poco de magia no le vendría mal a nadie, que nos facilitaría la vida y podríamos sentarnos a estirar los pies sin mayor preocupación, sin embargo, las cosas no siempre son de color de rosa; esto nos queda más que claro en *Zero no Tsukaima*, una serie que humorísticamente explora las complicaciones y líos amorosos que ponen de cabeza al mundo mágico donde se desarrolla esta historia. Caballeros, princesas, hechiceras, aventura y muchos guamazos es lo que encontrarán en este anime, que promete ganarse el corazón de los akibas. ¡Vamos a echarle un ojo!

a su "familiar", se aplicará tanto que hará aparecer al mejor y más fiel sirviente. Un familiar es un sirviente, normalmente un animal o criatura extraña, (más o menos, la honda es como un pokémon) que queda unido a su amo y lo ayuda a realizar magia.

Llega entonces la prueba y todos logran convocar algún animalito curioso. Al final sólo falta Louise, quien en medio de una gran explosión y un conjuro un tanto raro convoca a… un humano. Resulta que su familiar será un chico de aspecto común que ni siquiera entiende su lenguaje, ni sabe qué está haciendo ahí. Louise no está muy contenta con los resultados de su hechizo, y pide chance para hacerlo otra vez, sin embargo, esto no es posible, pues es una ceremonia sagrada. Así pues, aunque el familiar de la chica sea un humano hay que sellar el trato entre ama y sirviente, y qué mejor forma de hacerlo que con un beso. Saito, que así se llama el chico que ha invocado Louise, no entiende nada pero el beso no le sienta nada mal, y de pilón recibe un tatuaje en la mano.

Más tarde, en el cuarto de Louise, Saito logra entender el lenguaje del mundo Halkeginia, y gracias a otro explosivo hechizo de Louise, también descubre que como familiar debe hacer las tareas domésticas para su ama, es decir, lavar ropa y demás. Descontento, más bien espantado, con esto, Saito huye, no sin antes alborotar a otros miembros de la escuela de magia, como a Guiche, que andaba de casanova tras una chica o Kirche, que también andaba haciendo lo suyo con un tipo. El caso es que todos se lanzan a perseguirlo, y antes de que pueda legar muy lejos lo regresan a su ama. Pobre Saito, esto no es un sueño, es una pesadilla.

La vida como familiar no es nada fácil, sobre todo si Saito tiene que aguantar 24 horas al día las amenazas y el mal humor de Louise, y por si fuera poco, los conflictos entre los amigos de la joven hechicera, que se llaman a sí mismos nobles por poder hacer magia. Los problemas para Saito, quien es tratado como un perro por ser un familiar sin magia, no se hacen esperar, y resulta que por un pequeño malentendido termina en duelo con Guiche, un arrogante mago compañero de Louise. A pesar de ir perdiendo Saito no se rinde, pues aunque ahora esté en un mundo extraño no va a agachar la cabeza ante nadie. Louise, enojada, le exige que se detenga, pues no quiere ver perder lastimosamente a su familiar. En eso Saito toma una espada, el tatuaje en su mano empieza a brillar, y mágicamente adquiere habilidades que ni él conocía, derrotando con facilidad a Guiche. Al parecer el tatuaje que ha aparecido en la mano del chico terrestre tiene un significado mucho más profundo de lo que él o su ama sospechan, pero mientras, y sin saber nada de esto, Saito se recupera de sus heridas ayudado por los cuidados de Louise, quien por fin muestra un lado más cariñoso, que empieza a moverle el tapete a nuestro protagonista.

Volviendo una vez más a la Academia de Magia, los talentos de Louise siguen siendo nulos, por lo que Saito, sintiéndose ya más equiparado se burla de ella descaradamente, ganando como castigo quedarse sin comer y dormir afuera. Pero como no todo puede ser tan trágico, Siesta, una sirvienta, invita a Saito a comer a la cocina, y también lo invita a seguirse viendo con ella, pues después de su pelea con Guiche ha quedado impresionada. Pero al parecer Siesta no ha sido la única, pues Kirche, una chica por demás fogosa, también ha puesto sus ojos en Saito y busca la manera de seducirlo, en parte porque ella hace eso con todos los chicos a su alrededor, y en parte por molestar a Louise. Ella y Louise entran en una especie de competencia para ver quién se gana el cariño de Saito, que resulta el más beneficiado, pues sale hasta con una espada que habla.

Después de otra tanda de aventuras escolares

y enredos amorosos, más que nada causados por lo cariñosa que es Kirche y por lo pervertido que resulta Saito, las habilidades de Louise la Cero por fin empiezan a aflorar, ligadas siempre a Saito y al tatuaje que tiene en la mano. Cuando trabajan en equipo las cosas les salen mucho mejor, y logran librar al castillo de Tristain de un ladrón, con esto consiguen el reconocimiento de la princesa Henrietta. ¿Qué poder sorprendente podrían encerrar un chico común y corriente, y una brujita malhumorada de poco talento? Créanme, es más de los que sospecharían en un principio. Por si fuera poco, no sólo es Saito quien en ocasiones se siente atraído por Louise, sino que ella también empieza a sentir algo por su familiar, aunque no quiera admitirlo. ¿En qué terminará todo esto? ¿Llegarán a ser más que amigos? ¡Descúbranlo!

Lo que sí es cierto es que lo principal en esta historia, es la relación amor-odio que los mantendrá en tensión todo el tiempo, pues es un estira y afloja que a pesar de todo lo demás que pasa en ***Zero no Tsukaima****, esto es lo que le da su encanto. No negaré que esta serie tenga sus momentos melosos y también bastantes clichés, sin embargo, en dosis homeopáticas, como nos lo ofrece este anime, deja un buen sabor de boca y cuenta una historia de manera clara y entretenida, sin necesidad de recetarse cientos de capítulos.*

En una serie como ***Zero no Tsukaima****, donde las chicas lindas aparecen como por arte de magia, no podía faltar un justo y necesario*

toque de fan service, presente desde el clásico director viejito y pervertido que quiere ver bajo la falda de su secretaria, hasta las continuas metidas de pata de Saito en su afán por ligarse a las compañeras de Louise. Con todo, este fan service es bastante inocentón, apelando más que nada a las mentes cochinonas de los espectadores. El estilo de dibujo es colorido y estilizado, pero sin caer en la exageración, muy acorde a la fantasía épica, que es de lo que trata esta historia.

El ***opening*** *de la serie se llama* ***First Kiss*** *y es interpretado por* **Ichiko***; es una canción agradable y animosa que da una introducción a la serie y a los personajes. El* ***ending, Honto no Kimochi*** *de* **Kugimiya Rie,** *es lo que se llama moe, es decir, bonito en exceso, con dibujos sencillos y una vocecita que entre empalaga y da ternura. Si les gustó la música, la pueden conseguir completa en el disco titulado* ***Zero no Tsukaima Original Soundtrack*** *de* **Mitsumune Shinkichi**.

Hay quien opina que en lo visual esta serie se parece mucho a ***Harry Potter****, principalmente por todo este asunto de la escuela de magia y la manera en que se desarrolla la trama, sobre todo en el primer capítulo. Y aunque esto sea innegable hasta cierto punto, no se me vayan con la finta, pues cada cual tiene lo suyo.*

*Algo curioso es que los seiyuus que prestan sus voces para Louise (***Kugimiya Rie***) y Saito (***Hino Satoshi***), participaron también en* ***Shakugan no Shanan*** *del mismo estudio J.C STAFF, donde dan vida a Shana y Yuji, la pareja protagonista de la serie. Por eso, y si conocen este anime, notarán el parecido entre Louise y Shana (que además tuvieron la misma diseñadora de personajes), sobre todo, al decir la frase célebre de ésta: "¡urusai!" ("¡cállate!") que se utiliza sobre todo en el primer capítulo de* ***Zero no Tsukaima****.*

Y para los que se quedaron con ganas de más, una buena noticia, en este año salió la secuela de esta maravillosa serie: ***Zero no Tsukaima –Futatsuki no kishi–*** *que promete volver con más alocadas aventuras de Louise y Saito, así*

PERSONAJES

Guiche:

Este romántico, pero algo desorientado chico, es compañero de clases de Louise y vive enamorado de una chica llamada Montmorency (vaya nombrecito), pero en general no desaprovecha la oportunidad de coquetear con otras chicas. Tiene una rosa de plástico que usa como varita y su familiar es un topo gigante. Se especializa en el elemento tierra.

Louise:

Su nombre completo en realidad es bastante largo: Louise Françoise Le Blanc de La Vallière…uff, pero es más conocida como Louise la Cero por su falta de habilidad para hacer hechizos. Es la tercera descendiente de la familia Vallière, que procede del noreste del territorio Tristania. Aunque puede parecer la típica protagonista de anime medio despistada y con ganas de encontrar el amor, esta chica no es florecita que se deje oler, más bien es bastante orgullosa y caprichosa. Lo que más destaca en Louise es su genio explosivo (y lo digo literalmente) que sale a relucir sobre todo en presencia de Saito, a quien trata como a su perro. Es una chica que aunque se muestra segura, independiente, y muchas veces amenazante en el fondo

Saito Hiraga:

Un chico japonés común y corriente, al que le gustan las computadoras y leer manga. Puede sonar cursi, pero por efecto de un beso de Louise el chico adquiere un tatuaje en la mano que dice "Gandalfr", y que le da el poder de manejar a la perfección cualquier arma, por lo que se gana que algunos lo apoden "nuestra espada". Contrario a lo que uno podría pensar, Saito no deja que ningún noble lo haga menos, claro, sólo su querida Louise. Saito tiene la cualidad de ser un ojo alegre de lo peor, poniendo el ojo en cualquier chica bonita que se le cruce por el camino, lo que le acarrea continuamente problemas con Louise. A pesar de los golpes que recibe por esto, no pierde la oportunidad para recrearse la mirada con los atributos de

Kirche:

Por donde la vean esta chica es puro fuego; tiene un cuerpo muy bien proporcionado que atrae la mirada de más de un hombre, lo que le encanta, pues uno de sus pasatiempos es coquetear con los chicos de la academia, incluido Saito, lo que le ha acarreado enemistades con Louise, con quien de por sí siempre ha tenido una relación de rivales. Procede de Germania y su familiar es una salamandra de nombre Flame. Tiene 18 años y su pasiones

Anies:

Es la única sobreviviente de un accidente que hubo en su pueblo cuando era niña. Tiene un carácter fuerte y decidido, y es la líder de los caballeros de fuego. Su objetivo es proteger a la reina y vengar la destrucción de su pueblo.

Tabitha:

Esta callada chica tiene un aspecto que nos recuerda irremediablemente a Rei Ayanami, y al igual que ésta, aunque de manera menos crónica, es muy callada. Es la mejor amiga Kirche y se la pasa leyendo libros. Su verdadero nombre es Charlotte, pero usa Tabitha como alias, aunque nadie sabe bien porqué. Viene del país de Gallia y se especializa en la magia del viento, su familiar es un dragón llamado Silfide.

Siesta:

Es la sirvienta de la academia de magia, y trata a Saito como un igual, ya que ella

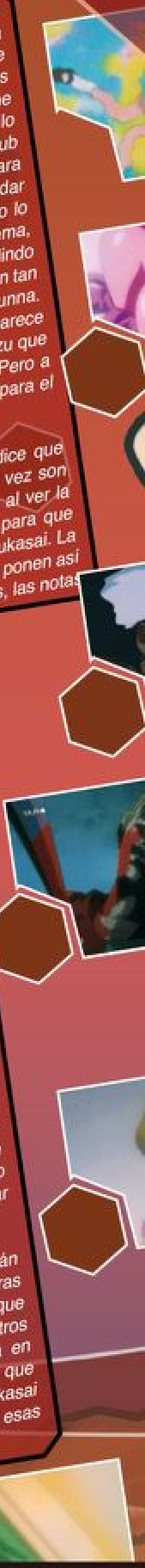
大

Por Karin Uzumaki

Han terminado los exámenes finales y todos en la preparatoria se preparan para el Oukasai (festival escolar). Todos están emocionados, sobre todo Senna, una alegre chica de cabellera castaña al igual que sus ojos. Senna, al finalizar sus clases, va a buscar a su hermano de nombre Junna, quien le pregunta que a quién se le habrá ocurrido la idea de hacer un festival justo antes de las vacaciones de verano. Senna, con gestos en el rostro, le dice a su hermano que no tiene pasión para estas cosas, y que tendrán que hacerlo, así que deben disfrutarlo. Junna sigue con lo mismo, pues piensa que lo único que siempre se hace en el festival es ver la obra teatral del club de drama, e ir a las cafeterías realizadas por cada salón a platicar, y eso no es nada divertido para él. Senna se sonroja un poco, y le dice que lo divertido será estar con él, y así podrán guardar recuerdos de los dos, y por esa razón quiere ir con su hermano al festival; después de esto lo sujeta del brazo. Junna dice que no se le pegue tanto, pero Senna responde que no hay problema, ya que son hermanos. De la nada aparece uno de los compañeros de Junna, un chico muy lindo de nombre Tomokazu (pensé que era una niña lo juro), quien les pregunta cómo siempre están tan tiernos entre ellos, y agrega que está tan celoso que él también quisiera tomar del brazo a Junna. Y así lo hace, lo que pone a Junna nervioso, y le hace ver que entre hombres esa acción parece otra cosa así que debe soltarlo. Senna trata de proteger a su hermano, y le grita a Tomokazu que no se le pegue tanto, ya que ella es la única que puede tocar a su hermano (eh?! O.o). Pero a pesar de las peticiones de la chica, Tomokazu no lo suelta y se le junta más. Por suerte para el pobre de Junna los vocean, a el y a su hermana, citándolos en la sala de maestros.

Ya en el lugar, la profesora de Junna les ofrece té caliente y galletas, mientras les dice que lamenta mucho hacerles saber esta situación antes del Oukasai. Junna piensa que tal vez son malas calificaciones, y sabe que salió bajo en matemáticas, inglés y literatura. Senna, al ver la preocupación de su hermano le ofrece ser la que le dé clases particulares a Junna para que mejore sus calificaciones, pero que por favor, le permita a su hermano participar en el oukasai. La profesora se ríe, y les comunica que aún no ha calificado a nadie, pero que si los dos se ponen así tal vez no haya necesidad de calificar a Junna, y se pregunta el porqué, si son gemelos, las notas de Junna no se parecen en nada a las de Senna. La chica le pregunta a la profesora que si no se trata de calificaciones, entonces qué es lo que pasa. La profesora quita su sonrisa, y les dice que el motivo por lo que se les llamó es por la forma en que han estado viviendo. Los hermanos no entienden a qué es a lo que se refiere. La profesora les hace ver que la escuela no quiere intervenir en cosas hogareñas, pero que la cuestión es que desde el accidente automovilístico que tuvieron sus padres, Junna aún no ha podido recordar nada de lo que pasó, o de lo que le ha pasado en años anteriores. Senna ve la preocupación de su hermano e interviene, pero la profesora no la deja, y se disculpa por lo que está haciendo, pero el motivo es que como los dos son de la misma edad, si siguen viviendo los dos solos, con el tiempo surgirán algunos "problemas" difíciles; pero por suerte el instituto cuenta con dormitorios para estudiantes, y el consejo se preguntaba si les gustaría mudarse a esos dormitorios, aunque no está diciendo que tengan que mudarse de inmediato. Junna no quiere separarse de su hermana ya que ella es la única familia que le queda en este mundo, además, aún recuerda que cuando fue salvado del accidente, a pesar de haber perdido los recuerdos, Senna estaba ahí, y para él eso lo hizo feliz, y le salvó de una vida sin sentido; ella le pedía que no la abandonara, y por esa razón fue capaz de soportar la rehabilitación. Desde ese entonces se prometió cuidar bien de su hermana, y por eso no quiere separarse de ella y nadie tiene el derecho de cambiar las cosas.

Después de clases, en el parque, Senna y Junna están sentados en los columpios. Ella está feliz de las palabras que su hermano dijo en el salón de maestros. Le dice que si sus recuerdos del pasado no vuelven, hay muchos otros agradables del presente, que los suplantarán de ahora en adelante, y de seguro el Oukasai será uno de ellos, así que ella le pide que tengan recuerdos maravillosos del oukasai juntos. Junna le dice que no siente lo mismo, que para él esas



W WISH

MI DESEO ES ESTAR A TU LADO

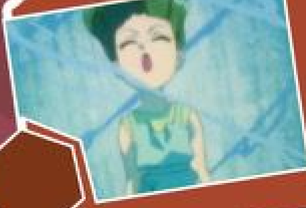
¿Puede ser tan grande tu deseo de estar con alguien que quieres, como para suplantar a otro muy querido para esa persona?

cosas son estúpidas y que será mejor regresar a casa. Senna se molesta y persigue a su hermano que la ha dejado atrás, y cuando lo alcanza le pregunta el porqué está mintiendo. Junna responde que no lo hace, que lo que ella dijo de suplantar recuerdos eso sí era una mentira, ya que puede tener recuerdos muy importantes, y jamás desaparecerán; además, ellos dos pueden conservar los recuerdos de cualquier situación, ya que los dos estarán juntos durante mucho tiempo. Esto hace feliz a Senna que abraza a su hermano.

Junna ha tenido el mismo sueño todas las noches, en el que ve la silueta de una niña de cabello largo, quien lo llama hermano, y que le pide que vayan juntos a correr a la orilla del mar para llegar al tren que los llevará con sus padres. Esto ya no le es tan raro a Junna, quien despierta y se prepara para la escuela.

Al llegar al salón todos empiezan a decidir lo que su clase hará para el Oukasai, y terminan eligiendo una casa encantada, después de los desplantes de locura de la presidenta del salón, Akino, de hacer una casa encantada perfecta. En ese momento abre la puerta una alumna de primer grado, de nombre Sana, quien ha venido a buscar a Junna. Éste se levanta de su lugar para ir con la chica, quien en el camino lo jala de la mano para llegar rápido. Junna le pregunta para qué lo quieren, y Sana le responde que es cosa del club de ayuda, pero como el chico no sabe de qué va ese club se queda con interrogante. Al pasar por el salón de Senna, ella va saliendo y se percata de que su hermano va con una chica desconocida, lo que la desconcierta un poco.

Por fin han llegado, y Junna reconoce el salón ya que ahí se reúne el club de literatura que está pronto a disolverse. Sana se enoja, ya que esos rumores de separación son falsos, y le pide que mejor entren. Lo empuja, provocando que Junna caiga, y de paso vea unas estilizadas piernas que, al alzar la mirada, reconoce sonrojado son de una de sus compañeras de grado superior de nombre Tsubasa, la chica más popular de la escuela llamada princesa. Junna no puede creer que Tsubasa le esté dando la bienvenida, y además le esté sonriendo. Pero regresando a las preguntas, Junna no sabe por qué lo han citado en el lugar. Tsubasa le pregunta a Sana si no le ha explicado lo que está pasando. Sana responde que, como era un poco difícil, prefirió no hacerlo. Tsubasa le explica a Junna que el club de la ayuda lo compone un círculo de voluntarios que tenían el deseo de ayudar a los demás, y así que pensó formar el club para ayudar a la gente del instituto. El motivo de llevarlo allí es que ella se fijó en él y su trabajo duro llevándose bien con su hermana, y pensó que él comprendería la importancia de ayudar a los demás y es bienvenido al club. Sana le pide que por favor entre al club, y las ayude a ayudar (redundancia clara). Después de pensarlo bien (nada, nada, con un guiño de Tsubasa aceptó) Junna acepta entrar al club, y como primera tarea tiene que investigar quién necesita ayuda.



Al finalizar sus labores de club, Junna llega agotado a su casa, donde es recibido por Senna, quien como si fuera una ama de casa, le pregunta si quiere cenar o prefiere tomar un baño antes (esto ya se me hace raro). Junna prefiere tomar un baño, y mientras lo hace, piensa en la buena labor que hizo en el día; sin embargo, se le hace muy raro el comportamiento de su hermana, quien entra y le pregunta si está bien el agua. El chico responde que está excelente. Senna entonces le dice que si es así ella también entrará a la tina. Junna se voltea para no ver a su hermana desnuda, pero ella no lo está ya que lleva un traje de baño. Junna le pregunta el porqué de su comportamiento tan raro, pero ella le hace ver que eso no importa, porque son hermanos y no pasa nada si se bañan juntos (como que eso ya no es tan creíble); sin embargo, Junna no está de acuerdo, ya que a su pensar no está bien que una chica de su edad se bañe con un chico, aunque sea su hermano. Senna cambia la conversación y le comunica que sabe que ha entrado a un club pero no le importan los detalles, ya que la pone contenta que su hermano se apasione por algo, y eso ayudará a que él tenga recuerdos felices.

Al día siguen en la escuela, todos están preparando el festival y Junna no es la excepción, ya que acompañado por Sana revisan todas las labores del club de ayuda, y eso lo trae de aquí para allá. Senna se ríe del comportamiento de su hermano, y ella también decide esforzarse al máximo. Junna después de recibir órdenes de Tsubasa, va revisando sus labores mientras baja las escaleras, pero no se fija y cae por ellas. Una chica muy linda de cabello rosa y su compañera de nombre Tomo, le preguntan si está bien. Él afirma que no le pasó nada grave. Los dos caminan y Junna le pregunta a Tomo qué es lo que hacía parada en las escaleras, y la chica responde que no hacía nada en particular, que a decir verdad no recuerda qué es lo que iba a hacer. Junna le recrimina que si tiene tanto tiempo libre por qué no los ayuda a preparar la casa encantada, pero ella le hace saber que no le gusta nada que sea trabajar con otras personas. Junna le dice que si sigue hablando así llamará más la atención, lo que Tomo no sabía que provocaba. Junna cambia rápidamente diciendo que aun así ella debería ayudar. Tomo esboza una sonrisa, y pone claro que no es que no quiera ayudar, sino que sólo no sabe si le falta espíritu de trabajo en equipo, o es sólo carencia de interés, Junna le dice

que pareciera que no tiene sueños. Tomo afirma que nunca ha tenido uno. En ese momento Junna recuerda el que tuvo hace poco, y se lo comenta a su compañera, quien al ver desconectado del mundo al chico, y un poco pálido, se preocupa por él y lo regresa, llamándolo y preguntándole si está bien. Junna afirma que está perfectamente, pero lo que más le importa en este momento es ella, y la toma de la mano y la lleva al salón, donde intercambia algunas ideas con la presidenta. Ésta, emocionada, le hace saber al grupo que por fin ha encontrado a la persona que faltaba para la mansión embrujada. Todos se enternecen y de esto se percata Tomo. Junna sale satisfecho por su acción, mientras Tomo lo mira.

Junna va directo al siguiente trabajo en su lista, y entra al próximo salón donde encuentra a su hermana vestida de mesera. Él se pregunta por qué está vestida así, y si es del club de cocina. Esta interrogante se la responde Tomokazu, quien también está vestido de mesera, (este niño es muy rarito, ¿no?). Pero Junna no lo reconoce, porque es igual a Tomo, y pensando que es su compañera lo alaba. Tomokazu corre a abrazarlo, pero al pegarse más a Junna, éste se percata de que no es Tomo si no Tomokazu y lo separa de él. Tomokazu dice que dio en el clavo, y que recuerde que Tomo y él son hermanos gemelos, por eso es obvio que no lo reconozca rápido. Pero Junna y Senna no parecen gemelos, lo que provoca que ésta última se vea un poco preocupada. Tomokazu sigue pegándosele a Junna, y éste, para alejarlo, lo empuja y hace que el traje que lleva se ensucie. En ese momento Sana entra en acción y trata de ayudar, pero lo que provoca es un pequeño incendio que hace que llamen a la policía, y ella los regaña por provocarlo, aunque por suerte fue pequeño. Junna suspira, ya que no era necesario llamar a la policía, y menos a una como Tako (juego de palabras que quiere decir pulpo). Ella lo escucha y le jala la oreja para

FICHA TÉCNICA:

Director: Osamu Sekita
Composición: Katsumi Hasegawa
Screenplay: Katsumi Hasegawa
Música: Ryo Sakai
Diseño original de personajes: Mizu Kisaragi
Diseño de personajes TV: Yasunari Nitta
Director de arte: Mitsuharu Miyamae
Productores: Saburo Omiya
Takashi Nakanishi
Publicistas: Eiko Torikai
Shuuji Kojima
Director de sonido: Kouichi Iizuka
Compositores: Chiyomaru Shikura (ending)
TARAWO (opening)
Letras: Ayane (opening)
Chiyomaru Shikura (opening)

Porque sabemos
que siempre quieres más...

DibujArte 53
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Búcala cada quincena. Incluye guía de dibujo.

Portada

Por Kirah Sohma

Agua, Tierra, Fuego, Aire, los elementos que rigen el mundo, un avatar que terminará la guerra y traerá paz entre las naciones; sin embargo, pasará por terribles pruebas para lograr dominar los elementos y derrotar al mal. Tal vez sea sólo un chico de 12 años, pero también es la esperanza de todo el mundo.

Para los que no hayan visto *Avatar* desde el principio, les recomiendo que no lean la reseña, ya que contiene avances de lo que vendría siendo la tercera temporada *El Libro de Fuego* (oh, vamos, tengo que verme dramática, no se ofendan je,je,je), sobre advertencia no hay engaño, ¿no?

降世神通 AVATAR

EL RENACER DE LA ESPERANZA

RESEÑA

La batalla continúa en la ciudad subterránea de Ba Sing Se. Azula ha logrado convencer a su hermano Zuko de unirse nuevamente a la nación del fuego, y derrotar al Avatar. Azula ataca sin tregua a Aang, y éste trata de defenderse. Por otro lado, Zuko pelea con Katara, quien pensó que Zuko había cambiado y estaría de parte del bien, aún así le cuesta un poco de trabajo atacar y defenderse al mismo nivel que el príncipe. Una distracción hace que Azula pelee con ella, y su hermano con Aang. La batalla es pareja, pero Zuko, con una de sus ráfagas de fuego, logra estrellar a Aang contra la pared. Katara se da cuenta de que su amigo está en peligro, y corre en su auxilio. Para Azula el Avatar no sobrevivirá, y por lo tanto su victoria y la de Zuko están completas.

Han pasado semanas desde la batalla en Ba Sing Se. En una habitación Aang abre lentamente los ojos, y se levanta de la cama adolorido y mareado. Al recobrar la visión ve con preocupación que está en un cuarto de la nación del fuego, y trata de salir de ahí. Cautelosamente, y con ayuda de su planeador, camina en busca de la salida pero se encuentra con soldados, y no le queda más que despistarlos porque dada su condición no está apto para una pelea. Aang logra salir a la cubierta del barco y después de caerse, ve a su mascota Momo con otros soldados. El lémur se lanza a los brazos de su dueño para saludarlo. "Aang has despertado", son las palabras de Toph, y Katara se acerca. El chico talla sus ojos porque no sabe lo que pasa, y si se trata de un sueño. Katara lo abraza y le dice que no se trata de un sueño. Uno de los soldados

se acerca para decirle a Aang que es bueno volver a verlo de regreso entre los vivos, y también lo abraza. Aang reconoce la voz del soldado, pues se trata de Sokka, quien porta la armadura de la nación del fuego, pero Aang aún no está del todo bien y se desmaya.

Mientras tanto, en otro barco, Zuko contempla la luna. Mai, una de las amigas de Azula, le pregunta al príncipe si tiene frío. Zuko le responde que tiene muchas cosas en la cabeza, ya que ha pasado más de tres años desde que se fue del reino, y se pregunta qué es lo que ha cambiado, y si tal vez él también ha cambiado. La chica sólo bosteza mientras dice que sólo le preguntó si tenía frío, y no por la historia de su vida. Zuko se molesta un poco, pero ella se le acerca y lo besa (¡¡¡aaagh!!! ¿Cómo se atreve?), para después dejarlo solo otra vez.

Aang, ahora consiente, le pregunta a Katara por qué están en un barco de la nación del fuego. Katara lo tranquiliza un poco porque aún está malherido, y hace el comentario de que le gusta el cabello Aang. El chico se sorprende, pues no se había percatado de que le había crecido el cabello, y pregunta cuánto tiempo ha estado inconsciente. Katara responde que semanas. Un hombre se les acerca y pregunta si está todo bien. Katara contesta de muy mala gana al hombre. El señor le da la mano a Aang, y se presenta como Hakoda, el padre de Sokka y Katara. A pesar del aparente desprecio de Katara a su padre, Aang saluda amablemente al jefe Acoda. Katara está visiblemente molesta, y sin mirar a su padre le pide que los deje solos. El jefe acepta y los deja. Aang pregunta si Katara está molesta con su padre, pero ella dice que no, y qué le hace

pensar que así es. Aang se dobla de dolor por sus heridas. Katara lo lleva adentro para curar la gran herida que tiene en la espalda, pero al usar el agua control para aliviarlo, vienen a la mente de Aang los recuerdos de la batalla que tuvo en Ba Sing Se. Entonces recuerda que derrotado y muerto en la pelea, de alguna manera Katara lo regresó a la vida. Ella afirma que lo único que hizo fue usar el agua del espíritu del polo norte, y no sabe exactamente lo que el agua hizo.

Ya en el reino de la nación del fuego, se celebra la llegada del príncipe y la princesa. Cuentan todo lo que pasaron para conquistar el Reino de la Tierra. Azula es venerada por sus acciones junto con su hermano Zuko, a quien consideran un héroe por matar al Avatar.

De regreso en el barco, todos se reúnen para comer. Sokka le explica a Aang que tuvieron que mantenerlo a salvo, así que volaron a la Bahía de Chameleon, donde se encontraron con su padre y otros hombres de la tribu agua. El rey de la Tierra decidió viajar solo por el mundo disfrazado. Después de eso la bahía se llenó de barcos de la nación del fuego, pero en lugar de pelear con todos, sólo capturaron un barco para disfrazarse, y desde entonces han estado viajando al oeste. Hace algunos días, al cruzar el paso de la serpiente, vieron barcos de la nación del fuego, pero ninguno los ha molestado. El jefe Hakoda le comenta que han modificado el plan para la invasión, ya que no cuentan con muchos soldados del reino Tierra, pero el eclipse solar que se avecina pronto dejará a la Nación de Fuego vulnerable. Lo mejor es que el eclipse no es la mayor ventaja ya que el arma secreta es Aang, porque a los ojos del mundo entero el Avatar murió y eso es genial. Aang está anonadado, para él es terrible. Sokka le dice que es bueno porque significa que la nación del fuego no los cazará más, y lo que es mejor, el día del eclipse no esperarán que el Avatar aparezca. Pero Aang no está muy feliz con la idea. En ese momento otro barco de la nación del fuego se está acercando. Aang quiere encargarse de ellos y hacerles saber que el Avatar ha regresado; por suerte Katara lo detiene. Aang se tranquiliza y el jefe Hakoda les pide que se escondan, mientras ellos se encargan de despistar al enemigo. Los tripulantes de la nación del fuego abordan el barco

y el capitán le pregunta a Hakoda el porqué están fuera de ruta, ya que toda la flota oeste debería moverse en dirección a Ba Sing Se para apoyar la invasión. Hakoda contesta que en realidad son de la flota Este, y tienen órdenes de entregar una carga. El almirante se muestra complacido al saber que su camarada Chan le haya enviado barcos, pero no sabe el porqué no le avisó. Hakoda responde que está seguro de que el almirante Chan no quiso faltarle al respeto al no informarle, y la próxima vez enviarán dos halcones para asegurarse que reciban el mensaje, después de esto se despide. Los guardias que custodiaban al almirante le comunican que Chan lleva dos meses en la isla Ember, lo que hace creer que es un barco capturado y deben mantenerse tranquilos hasta que crucen al otro barco y entonces lo hundirán. Estas palabras llegan a oídos de Toph que sale de su escondite, y grita que ellos saben lo del barco, siguiendo con un ataque de la chica que dobla el acero y hace caer al enemigo. Katara se acerca y levanta una ola para separarlos del otro barco y escapar.

En el mar se libra una batalla. Toph contraataca, mientras todo es observado por Aang. El barco enemigo lanza un arpón que daña la base del barco provocando que se filtre el agua. Katara hace uso de su poder y congela el hoyo para evitar el hundimiento, y después provoca una densa neblina para evitar ser vistos, pero aun así le siguen lanzando bolas de fuego. Aang está molesto porque quiere ayudar, y sale de su escondite. Pero Sokka lo detiene porque él aún está herido, y por el bien de todos, el avatar debe permanecer oculto, y que todo se lo deje a ellos. Aang regresa molesto a esconderse. El barco enemigo ha librado la neblina, y ataca nuevamente incendiando la cubierta. Katara apaga el fuego, pero no pueden continuar evadiendo al enemigo, todo parece perdido, por suerte en ese momento arece una enorme serpiente marina que ataca

al barco de la nación de fuego. Ésta es una buena oportunidad, y logran escapar sanos y salvos.

Aang está recostado en su cama y entran a su habitación Katara, Sokka y Toph, quien le dice que irán al pueblo. Aang quiere ir con ellos, pero cambia de opinión cuando Sokka le pide que se tape su marca de Avatar con una badana para que nadie lo reconozca. Katara le pide a su hermano y a Toph que se adelanten, que en seguida los alcanzan y ellos así lo hacen. Luego le hace saber a su amigo que entiende lo molesto que está, al ser tratado como un secreto

le ha fallado a la gente. Aang se molesta y le grita que no quiere que ella ni los demás arriesguen su vida a causa de sus errores, ya que siempre ha sabido que tarde o temprano tendrá que enfrentar al señor del fuego; luego le pide a Katara que lo deje solo, porque necesita redimirse y recuperar su honor. Tiempo después Katara lleva un poco de comida a Aang, pero al entrar ve que su amigo ha escapado.

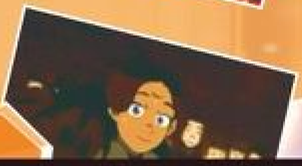
En el palacio, Zuko entra en la sala del trono, ya que quiere volver a ver a su padre, y al enfrentarlo se inclina para mostrarle respeto. El señor del fuego le dice a su hijo que ve que sus viajes han cambiado notablemente al príncipe, y por lo que ve Zuko se ha redimido y le da la bienvenida y le hace saber que está orgulloso de él, porque junto con su hermana conquistaron Ba Sing Se, y también al probar su lealtad al capturar al traidor de su tío. Pero de lo que está más orgulloso es por el logro de matar al avatar. Zuko le pregunta quién se lo dijo, y su padre le responde que Azula le contó cómo él mostró poder y ferocidad en la batalla, y eso la dejó impresionada.

Mientras, en el barco, Katara sube a la cubierta con lágrimas en los ojos y le grita a su padre que Aang se ha marchado. Tiene la ridícula idea de que debe salvar al mundo él solo, que es su responsabilidad. El jefe Hakoda afirma que tal vez ésa es su forma de demostrar que es valiente. Pero ella no está de acuerdo, para Katara eso es ser egoísta y estúpido, ya que ellos podrían ayudarlo y sabe que el mundo lo necesita, pero no cuánto lo quieren sus amigos. El jefe sabe que Katara no sólo se refiere al avatar, sino a la actitud de su propio padre. Está dolida porque él los abandonó, pero entiende que lo hizo para proteger a todos los de su aldea; pero aún así estaba molesta y triste a la vez. El jefe abraza a su hija, y le dice que la ama al igual que a Sokka, ya que ellos dos son su mundo.

Aang que se encuentra volando en medio de una tormenta, se percata de una barrera de barcos enemigos y decide sumergirse en el mar para evitarlos. Después se encuentra muy cansado para volver a volar. Nada hacia un tronco que está flotando, y se apoya en él. Coloca su planeador a manera de vela para hacer un pequeño velero, pero el mar está muy picado por la tormenta y lo voltea perdiendo su planeador y le invade el sentimiento de culpa. En ese instante, frente a él, aparece el espíritu de su ancestro el avatar Roku. Le comenta que no ha fallado, ya que al único que hay que culpar por el estado del mundo es a él; a su ancestro, que debió haber visto venir la guerra y prevenirla. Él heredó sus problemas y errores a Aang; sin embargo, cree que el chico está destinado a redimirlo y a salvar al mundo. De repente el cielo abre paso a la luz de la Luna, y en ella aparece el espíritu de Yue, la princesa del reino agua del norte. Para ella él ya está salvando al mundo, pero no puede rendirse en este momento. Aang está convencido y ahora ya no se rendirá. Yue ayuda al chico deteniendo las olas, mientras Aang usa su aire control.

A la mañana siguiente Aang es encontrado en la playa por sus amigos, quienes lo abrazan al ver que está con vida. A partir de ese momento hay muchas cosas por hacer, si es que quiere salvar al mundo. Katara le dice que lo sabe, pero que no estará solo. Sokka le informa que se unirán a la fuerza invasora el día del eclipse. Toph encuentra el planeador de Aang roto, pero él dice que así es mejor ya que si ven su planeador, sabrían su identidad y por ahora nadie debe saber que está con vida; lo clava junto a un río de lava y deja que se consuma por el fuego.

Ha caído la noche, y en el palacio de la nación del fuego Zuko no puede conciliar el sueño. Hay un asunto que lo perturba, así que se levanta y se dirige a la prisión, pero es detenido por un guardia quien le impide seguir su camino. Por otro lado, el grupo de Aang llega a una isla y aterrizan para después esconderse dentro de una cueva. Sokka no está muy feliz de estar escondido mientras llega el día de la invasión, pero no le queda de otra. Katara le dice que no es necesario quedarse encerrados, lo único que necesitan para mezclarse con la demás gente es ropa y apariencia nueva.



Aang concuerda con ella, ya que si consiguen ropa de la nación del fuego no habrá problemas, y podrán controlar mejor sus actividades, así que los cuatro se acercan a una casa con ropa tendida; uno por uno van escogiendo la ropa que les gusta, sin que nadie se dé cuenta. Aang lleva un traje negro, botas, pantalón café, y una badana roja que cubre su marca de la frente; Sokka viste un traje rojo, y pantalón negro con sandalias; Toph, un top rojo y pantalón del mismo color con un chaleco; pero Aang se queda boquiabierto con la nueva apariencia de Katara, que ahora trae el cabello suelto y una media cola, un top rojo y falda con pantalón del mismo color (se ve muy bien). Después de esto van al pueblo a comprar más artículos que los identifiquen como ciudadanos. Sokka quiere comprar algo de carne para el viaje, pero Aang prefiere comer verduras, y le dice que los verá después. Unos soldados le cierran el paso y le preguntan por qué se ha ido de pinta. Aang no comprende, el soldado le hace ver que para la próxima que se salga de la escuela, sería mejor que se quitara el uniforme (sorpresa, lleva puesto un uniforme escolar). Es llevado a un salón de clases, donde la profesora ve que el chico no pertenece a la nación del fuego, así que lo examina llegando a la conclusión que pertenece a una de las colonias que están en el reino Tierra y lo regaña por la falta de respeto al no saludarla como es debido. La profesora le pregunta su nombre. Le dice llamarse Kuzon (nombre de un antiguo amigo de Aang) y no le queda de otra que quedarse a tomar clases. Al regresar a la cueva, sus amigos lo regañan porque estaban preocupados por él. Aang se disculpa, pero se tardó porque los chicos de su clase lo invitaron a jugar, y mañana irá a la escuela otra vez; esto hace que Sokka pegue el grito en el cielo.

La siguiente noche Zuko vuelve a la prisión, pero esta vez, al encontrarse con el guardia, lo somete y le ordena que no revele a nadie que lo ha visto venir. El príncipe va a una celda muy especial, en donde está su tío, quien al verlo le da la espalda. Zuko le di[...] culpe, pues él provocó q[...]

Por Naria-chan

AIR MASTER

DEL GIMNASIO A LA LUCHA EN LAS CA...

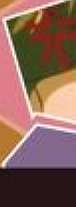
Cuando una chica con amor por la gimnasia se ve obligada a abandonarla por una u otra razón, podemos decir que debe resignarse y buscar algo más en que ocupar ese tiempo. Pero éste no es el caso de Maki Aikawa, quien lejos de olvidar su afición por la gimnasia rítmica, lleva ese talento a las calles para pelear contra varios maestros de la lucha, hasta ser reconocida como "Air Master", el luchador invencible.

Basada en el manga original de **Yokusaru Shibata**, publicado en tierras niponas en 1997 y con una extensión de 28 números, fue adaptado al anime en un total de 27 episodios de 25 minutos cada uno (claro que sin comerciales), que se empezaron a transmitir en abril del 2003 y concluyeron en junio, pero del 2004. Contaron con **Daisuke Nishio** como director en los estudios de Toei Animation; y conozcamos un poco más a fondo la trama.

En la gran ciudad de Tokio se corre el rumor de que en las calles de la ciudad deambula un luchador callejero de gran fuerza, capaz de derrotar a todo aquél que se atreva a retarlo; todo ese asunto desata un gran interés entre los habitantes de la ciudad, tanto, que incluso llegan a ignorar la presencia de una chica pelirroja de 16 años, estudiante de preparatoria, con una gran altura que le hace sobresalir de entre la multitud.

Mientras esta chica camina por las calles sin siquiera ser notada por los que están a su alrededor, escucha un llanto ruidoso que sale de un local de videojuegos, en el cual se encuentran cuatro chicas, al menos eso parece, que disfrutan de su rato libre como cualquier joven normal haría; en fin, el ruidoso lloriqueo era provocado por Renge Inui (que ni se ve como una chica, y recuerda a Manta Oyamada de **Shaman King**) al no poder conseguir ni uno de los muñecos de una de esas máquinas horribles con una pinza, que sólo hacen que uno se gaste el poco dinero que guarda hasta que dan ganas de patearla y romperla en… bueno, en fin, el caso es que sus compañeras comienzan a regañarla por su comportamiento infantil.

Unos instantes después, la chica alta se acerca a ellas y le dice a Renge que si tanto quiere uno de esos muñecos lo sacará de la máquina por ella, y poco después vemos cómo Renge y sus amigas traen todos los muñecos que había en ese aparato infernal (quisiera saber cómo hacer eso). Caminan por las calles mientras admiran las habilidades y la gran altura de la chica que acaban de conocer, sobre todo, porque a pesar de ir en la misma escuela jamás la habían visto; rápido Rengue comienza a presentar a sus amigas: Mina, quien tiene unas proporciones bastante



exageradas, Yu y Michiru; la nueva compañera se presenta como Maki y Rengue llega a la "brillante" conclusión de que su apodo será Maki-chan.

De pronto su conversación se ve interrumpida por dos tipos que les seguían a causa de los muñecos, y que gritan de emoción al ver a Mina. Al voltear e intercambiar unas cuantas palabras se desata tremendo problema, y Maki termina peleando con ambos después de que uno lastimara a Yu. Antes de que le dé su merecida paliza al otro, se aparece un hombre enmascarado que le propina un buen golpe que lo deja en el suelo, y reta a Maki a una pelea donde no haya gente, sin contar que sus compañeras la seguirían junto con un montón de personas más.

Ya en un callejón, el retador se presenta como Lucha Master (algo así como una parodia de los luchadores mexicanos, pues hasta usa una máscara y los movimientos son bastante similares) y comienza con un golpe sorpresivo y bastante sucio con el que prácticamente le rompe la nariz, aunque la verdad parece no afectarle (incluso dice que la refrescó) y le devuelve el golpe de la misma forma. Mientras tanto, Renge, las otras y la bola de gente ve la lucha con la boca abierta, mientras que un tipo comienza a explicar la situación como si conociera a la perfección tanto a Maki como a Lucha Master, y otro se dedica a grabarlo todo.

Durante la batalla Lucha Master comienza a hacer ciertas reflexiones bastante extrañas sobre su estilo de pelea, como que el pelear para él es como ayudar a una anciana a cruzar la calle, aunque llegue tarde a una entrevista de trabajo (que tipo más raro…) aunque la verdad nadie le esté prestando la menor atención a lo que dice, y para no hacerlo más largo, Maki termina por vencer a su oponente después de un rato, y se va sin decir nada a nadie.

Al día siguiente Maki se muestra deprimida al creer que, como siempre, las chicas no le volverán a dirigir la palabra después de asustarlas con su actuación frente a ellas, y porque si sigue así jamás tendrá amigos, pero para su sorpresa las chicas se muestran bastante alegres, e incluso le han puesto nombre a uno de sus ataques, lo cual le sorprende pero le hace bastante feliz. ¿Podrá mantener esa amistad? ¿Habrá más luchadores que busquen retar al Air Master? ¿Podrá vencerlos a todos? ¿Sobrevivirá de tantos golpes o morirá en el intento? Habrá que ver para saberlo.

Air Master no tiene una gran trama a desarrollar, y no se enfoca en el progreso emocional de los personajes a lo largo de los episodios, pues se enfoca bastante en las escenas de batalla, que son bastante buenas y emocionantes, y atraen al espectador al instante. El estilo de dibujo es bastante grueso y en algunos casos grotesco, pero bastante apto para el tema central que es el combate, aunque para ser honesta, tiende a exagerar un poco en ciertos casos, con colores contrastantes, pero que hacen una

大

PERSONAJES

Maki:

Una ex gimnasta que busca esa misma satisfacción de practicar la gimnasia rítmica en la lucha callejera, convirtiéndose así en el "Air Master" que es reconocido por sus habilidades en la pelea aérea. Pero eso no es lo único que la hace resaltar, pues su gran altura es algo más de admirar en ella, además de su costumbre de ayudar a otros. Un día conoce a Renge, Mina, Yu y Michiru, de quienes se vuelve amiga, muy a pesar de haber matado frente a sus ojos a un tipo que alardeaba de sus habilidades de lucha mexicana. En su estilo de pelea mezcla mucho las técnicas de la gimnasia rítmica en sus batallas, y por lo general termina con las típicas poses que caracterizan el deporte.

Renge:

Una chica que estudia la preparatoria al igual que Maki, pero que es bastante baja para su edad. Ésa es la razón por la que la identificó mucho con Manta de **Shaman King**. *Es bastante llorona e inmadura, por no decir voluntariosa y consentida. Lo que más resalta de ellas es que es bastante cabezona, y el corte de cabello no le ayuda en mucho que digamos. Cuando conoce a Maki queda bastante impresionada por las habilidades de ésta, y desde entonces se cuelga de ella todo el tiempo; por otra*

Mina:

Una chica con proporciones bastante exageradas, que dejarían lelo a cualquier hombre que se le atravesase en el camino. Esto es lo que ocasiona principalmente los problemas en cuanto conoce a Maki, aunque después eso prácticamente no le importa. Al parecer siente una extraña atracción hacia Maki, lo cual se nota bastante, pues cada vez que se acerca a ella se sonroja y habla bastante nerviosa. Es una chica bastante asustadiza y tiende a gritar ante las situaciones aterradoras o cuando Yu le molesta por sus exageraciones corporales.

Yu:

Una chica morena de carácter rudo con habilidades, algo limitadas, para el Karate; aunque jamás se atrevería a pelear con Maki, además del respeto y admiración que tiene hacia ella; es quien nombra "Agarre aéreo giratorio" a uno de los movimientos que Maki usó en su pelea contra Lucha Master. Tiene una gran habilidad para los videojuegos de pelea.

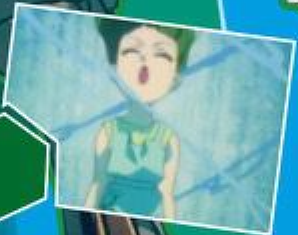
Michiru:

Una chica que la verdad no da mucho que decir de ella. Se la pasa regañando a Renge en todo momento por su actitud infantil y poco seria, a pesar de ser estudiante de preparatoria. Tiende a ser también algo inmadura en algunas ocasiones, aunque es raro en ella.

Ficha técnica:

Director: Daisuke Nishio
Estudio: Toei Animation
Año: 2007
Episodios: 27
Opening: Retsu no Matataki De Japahari Net
Ending: Rolling 1000 tons De Makisimamu the Horumon

Por Naria-chan



Jungle Ikou

Dioses y espíritus de una leyenda perdida

Para todos los amantes del fanservice, llega esta emocionante historia (OVA con tres episodios de 30 minutos cada uno), llena de comedia y sensuales chicas capaces de controlar los poderes de la naturaleza, gracias a unas antiguas reliquias encontradas en la profundidad de la selva de la lejana Nueva Guinea. La historia se centra en una chica que va entrando a su etapa de madurez, de nombre Natsumi, quien todas las mañanas tiene una pelea “amistosa” con su amigo Takuma, y que, por azares del destino, termina convirtiéndose en Mii, el espíritu de las flores, la fertilidad y la maternidad, además de tener proporciones voluptuosas o exageradas.

Su padre, un arqueólogo quien trabaja en una expedición en unas ruinas antiguas de Nueva Guinea, es quien "rescata" (por no decir que lo toma a escondidas) una pequeña estatua de piedra con unos pendientes. Natsumi se pone los pendientes en las orejas, sin saber que con ello ha roto el sello que mantenía encerrado a Ongo, el Dios del caos y la destrucción, quien es capaz de acabar con todo lo que se encuentra a su paso sin tentarse el corazón.

Esa misma noche, mientras duerme, en sus sueños aparece un viejo raro de nombre Ahem, sentado sobre un buzón de correos en medio de la nada. Éste se presenta ante Natsumi como el Dios de la Tierra y le anuncia que necesitará de su ayuda para volver a sellar los poderes de Ongo, dándole un gran collar de calavera, y enseñándole un baile un poco… provocativo e insinuador (que da paso a aquellas perversas imaginaciones que de vez en cuando tenemos… saben a qué me refiero), que deberá utilizar para transformarse en Mii, el espíritu de las flores.

Al abrir sus ojos ante la insistencia de "algo" que trata de despertarla, se topa con una especie de niño (u hombre enano y deforme… como gusten verlo) de cara extraña al igual que su ropa, este chico se presenta ante ella como Ongo, con lo cual Natsumi queda algo decepcionada, pues lo imaginaba como alguien más grande y aterrador, y pensando al instante que aquel viejo sólo le había tomado el pelo; pero este "niño", es capaz de invocar cualquier cosa al dibujar un círculo sobre una base de madera, es aquí donde empiezan los primeros problemas para Natsumi.

Ya en ese momento debe defender la ciudad, por primera vez a causa de un hechizo de Ongo, al tener qiue hacer aparecer una ballena en medio de la ciudad, además de inundarla. Natsumi se niega a hacer el baile que le había enseñado Ahem, pero al no tener más opción decide hacerlo y Ongo se queda algo embobado. Natsumi se convierte por primera vez en Mii, y debe realizar algunos bailes para poder usar sus poderes, con lo cual consigue salvar a la ciudad. Pronto la sensual chica se convierte en la heroína de la ciudad, con miles de admiradores a sus pies (la mayoría hombres, por supuesto, con litros de sangre saliendo de su nariz).

Posteriormente nos encontraremos con una chica de nombre Rongo, espíritu del agua y prometida de Ongo, y quien en un arranque de celos llega a la ciudad a retar a Natsumi apoderándose del cuerpo de su amiga Nami, una chica rara y callada, durante una visita al museo donde estará la exhibición de las reliquias de Nueva Guinea. Pero la transformación de Nami en Rongo no deja mucho a la imaginación, pues es mucho

más insinuador y directo a diferencia del baile que hace Natsumi al transformarse, que tiene algo de ridículo en sus movimientos principales, y que en el transcurso del mismo se vuelve insinuante, pero que si lo comparamos con la forma en que Ahem se lo enseña, realmente costaría mucho evitar reír.

El tiempo avanza y el despertar del Dios del caos y la destrucción está muy cercaç: ¿de qué manera podrá Natsumi detenerlo?, ¿tendrá el poder que Mii tuvo hace siglos para detenerlo?, ¿podrá soportar las miradas atrevidas de aquellos hombres que dicen ser sus admiradores, sobre todo de Takuma?... Lo último lo dudo, pero créanme que será divertido averiguarlo.

Tanto el **opening** (**J**) como el **ending** (**Spirit of the Glob**e) son interpretados por **Masami Okui** (interpréte de la apertura de **Shojo Kakumei Utena, Rinbu Revolution**), y en las primeras imágenes podemos notar el gran acercamiento que tiene a los **opening** de chicas mágicas, pues hay una parte en donde Natsumi y Ongo se reflejan en la luna, recordándonos un poco a **Sailor Moon**, pues ésa era una de las imágenes más representativas de la serie, sobre todo porque se ve la imagen desde la punta de un edificio. Por otra parte, la mezcla de estilos de dibujo resulta intrigante (chibi o dibujo infantil combinado con el estilizado).

El toque de humor picaresco y la sensualidad en los bailes de transformación logra atrapar la atención de cualquier chico que busque ver más que una serie de comedia o aventura (saben a qué me refiero), pues es imposible que esos detalles pasen desapercibidos a los ojos masculinos, sobre todo, para aquellos que esperaron ver más de lo que se mostró en algún otro anime de chicas mágicas… pues ésta es la oportunidad, aunque la verdad no se hagan muchas ilusiones de ver "todo" lo que quisieran ver, sólo es
que antes.

Clásicos Inolvidables

PERSONAJES

Natsumi Rokudo (Eri Sendai):

Típica estudiante de 10 años quien después de recibir una estatua antigua de su padre y conocer a Ahem, se convierte en la bella espíritu de las Flores Mii, al hacer un baile algo provocativo.

Ahem (Kaneta Kimotsuki):

Dios de la Tierra con "casi" nada de ropa, quien se presenta ante Natsumi en sus sueños, cuando ésta rompe el sello de la prisión de Ongo, por ello le entrega el collar y le enseña el baile para que pueda transformarse en Mii. Al parecer Mii era su esposa, pero se hartó de él y lo dejó.

Mii (Eri Sendai):

Espíritu de las Flores en la que se convierte Natsumi, lo que más destaca de ella son las grandes proporciones de su cuerpo que hace babear a cualquier hombre, es capaz de reunir la energía de la vida y aumentar de tamaño. Lleva un escaso atuendo que asemeja a una flor, y cada vez que lanza un ataque debe realizar un baile.

Itsuki Kusanagi:

Padre de Takuma quien tiene una tienda de antigüedades. Espera que algún día su hijo lo respete y no se queje de las porciones de comida, por lo que a últimas termina dejando a su hijo solo en la ciudad, pues su casa fue destruida con el hechizo de Ongo.

Ongo (Megumi Hayashibara):

Es el Dios del caos y la destrucción, que en épocas antiguas fue sellado con los poderes de Mii en los pendientes que sostenía la pequeña estatua; debido a su encierro, olvidó su pasado y sólo puede recordar las cosas más recientes, por lo cual olvida a Rongo. Este pequeño es capaz de convocar cualquier cosa dibujando un círculo mágico sobre la madera, y cuando pasa a su forma destructiva lanza rayos por

Nami (Sumi Shimamoto):

Una chica obsesionada con la magia y las cosas paranormales, con las que sueña conquistar el mundo; es poseída por Rongo para poder llegar a Natsumi y así recuperar a Ongo. A diferencia de Natsumi, Nami y Rongo se unen para aparecer al espíritu del agua en el momento en que Nami-Rongo hace el baile.

Fuyuhiko, y, Haruka Rokudo:

Fuyuhiko es el padre de Natsumi, y trabaja como arqueólogo. Fue quien encontró las ruinas con la leyenda de Ongo. Aún trata a su hija como una niña. Haruka es su esposa y la típica

Rongo (Sumi Shimamoto):

Espíritu del agua e hija de Ahem, quien siglos atrás fue comprometida con Ongo; al ver que Ongo estaba en Japón con Natsumi, piensa que quiere quitarle a su prometido y va en su búsqueda para retarla para impedirlo; para ello se apodera del cuerpo de Nami, amiga de Natsumi, e intenta quitarle el collar por la fuerza, recibiendo una descarga eléctrica. Sin más opción realiza una danza muy (pero muy) provocativa, y muestra su verdadera forma y su habilidad para controlar el agua. Rongo pierde ante Mii y pasa a una forma pequeña

Fuyuhiko y Haruka Rokudo:

Fuyuhiko es el padre de Natsumi, y trabaja como arqueólogo. Fue quien encontró las ruinas con la leyenda de Ongo. Aún trata a su hija como una niña. Haruka es su esposa y la típica ama de casa.

Ahem (Kaneta Kimotsuki):

Dios de la Tierra con "casi" nada de ropa, quien se presenta ante Natsumi en sus sueños, cuando ésta rompe el sello de la prisión de Ongo, por ello le entrega el collar y le enseña el baile para que pueda transformarse en Mii. Al parecer Mii era su esposa,

Takuma Kusanagi (Kappei Yamaguchi):

Compañero de Natsumi con aire pervertido, quien siempre pelea con ella y su propio padre; se vuelve gran admirador de Mii.

Título: Jungre de Ikou
Director: Yuji Moriyama
Género: Ecchi, Comedia, Aventura, Acción
Episodios: 3
Año: 1997

Por Izzaki

TNT 14

Día de Muertos, la ya tradicional TNT comenzaba a llenarse de vida. Desde temprano la gente ya andaba con ánimo de disfrazarse y de fiestear. Los puestos abrían y se preparaban dentro del centro de convenciones Tlatelolco. La sede de esta convención, para su edición número 14, ya ha ido agarrando cayo y se ha ido estableciendo en el gusto de los fans. Éstos se identificaban por las pelucas, las playeras negras y las orejitas de gato aún antes de salir del metro.

Como siempre, en la convención hubo de chile y de dulce, desde la banda que vive ahí cerca, hasta los que hacen toda una excursión desde algún estado de la república con tal de asistir a este evento. Aunque el día jueves estuvo un poco flojo en cuanto a asistencia, los demás días había tanta gente que apenas si se podía caminar. El calor humano se dejaba sentir y en ocasiones había casi, casi hacer fila para ver lo que ofrecían los stands. Pero total, todo es aguantable cuando de anime y manga se trata, ¿no creen?

Aunque faltaron algunos atractivos como el karaoke, no por esto el ambiente dejó de ser bueno, pues hubo otras cosas en qué entretenerse. Una de ellas fue, por supuesto, el cosplay, que adquiere cada vez más presencia y profesionalismo en nuestro país. Y aunque muchos sólo se disfrazaban para entrar de a grapa, o bien sólo para lucirse, el esfuerzo era notorio, y no faltaron los que sorprendían por su originalidad, o porque de pronto se juntaban grupitos que venían de personajes de una misma serie a posar para la foto, haciendo todo más interesante. Hay que mencionar que **Death Note**, una serie que se ha vuelto muy popular entre los akibas mexicanos, tuvo gran presencia en esta TNT. Desde la entrada en donde se veía una buena ambientación basada en este anime

(que sustituyó a la casita del terror que ponían en años anteriores), hasta los numerosos cosplayers que eligieron esta serie para disfrazarse.

Uno de los eventos más esperados por todos era el concurso de cosplay, que en todas sus variantes: varonil, femenil y grupal prendía por igual a los asistentes. Al registrarse los participantes, el lugar se llenó de akibas que con cámara en mano trataban de quedarse con un recuerdo de los mejores trajes. A ratos se concentraba tanta gente en esta zona, que como si de pasarela de artistas se tratara. Tuvo que intervenir seguridad, y en varias ocasiones se nos pidió que hiciéramos espacio, pues ya bastante apretados estaban los concursantes. Sobre el escenario se vio de todo, lo mismo pánico escénico que coreografías muy bien hechas y, claro, no faltaron los típicos chiflidos, abucheos pero también porras, clásicas ya en estos concursos.

Y como la convención tocó en 1 y 2 de noviembre, la categoría de cosplay de terror no se hizo esperar. Aquí los participantes hicieron uso de todo su ingenio, y aunque algunos se

presentaron vestidos de manera más bien común, había otros que de verdad espantaban. Ya saben que en el cosplay siempre hay cosas extrañas y también sorpresas, y en esta TNT tuvimos varios ejemplos, entre ellos varios encantadores ¿**drag?** y niños que pedían su calaverita.

Una categoría que ni de chiste podemos pasar por alto es la de grupal, donde los impresionantes performance dejaban testimonio de las ganas que los akibas le echaron a sus coreografías; además de bien ensayadas eran bastante realistas (oímos uno que otro trancazo que sonó, ¡ah!, "eso tuvo que doler"). En fin, la competencia estuvo muy cerrada, comenzando por la coreografía de los 13 fantasmas con su original música que casi pone a bailar a todos, hasta quienes se convirtieron por justas razones en los ganadores del concurso: los chicos de KOF, que con su actuación dejaron a todos con la boca abierta, digo ¡hasta el escenario rompieron!

Bueno, y ya que estamos entrados en materia, no podemos olvidar mencionar a nuestros invitados de cosplay internacional, que en esta ocasión fueron **Lindze** y **G-chan** de Estados

Unidos. Y como los mexicanos tampoco nos quedamos atrás, estuvieron también **Yunnale** y **Linamoon**, que ganaron el tercer lugar en el World Cosplay Summit.

Y directito desde Japón tuvimos la presencia de **Shigeru Sekiguchi**, diseñador y artista plástico dedicado a las figuras de anime y gashapon, o figuras que vienen dentro de una cápsula de plástico, y que salen en las máquinas expendedoras al introducir una moneda. El día 2 de noviembre este artista dio una conferencia sobre su participación en el Gonder Fest, una de las mayores convenciones de anime a nivel mundial. Y hablando de Japón, también hubo un stand con información sobre becas para estudiar en este país y cursos de japonés.

Con

dúo prácticamente inseparable, las retas de Xbox, Gamecube y PlayStation estuvieron a la orden del día, con diversos juegos en donde los asistentes podían demostrar sus habilidades y de paso ganarse un varito. Todo esto se encontraba en la parte de arriba del centro de convenciones. Y hablando de videojuegos, no podemos olvidarnos de dos personajes, que si bien nunca han pasado de moda, se han hecho de pronto más presentes en las convenciones, me refiero por supuesto a Mario y Luigi, ambos plomeros apañaron stands y se dejaron ver en uno de sus juegos más queridos por el público: el **Super Smash Brothers**.

Otro de los invitados de lujo con que contó la TNT 14 fueron los chicos de **Blood**, que aunque anteriormente ya han tocado en nuestro país e incluso tocaron en la TNT 9, se presentaron esta vez con nuevo material durante todos los días de la convención, lo que fue todo un hit entre sus seguidores. Como muchos tal vez ya sabrán, Blood es una banda del estilo visual kei, que retoma vestimentas góticas y del periodo del romanticismo europeo, y esta vez como de costumbre se lucieron en el escenario. Fans hubo muchos, eso ni cómo negarlo, pero tal vez no la respuesta esperada ante este grupo, que es de los más conocidos en nuestro país en lo que a bandas de música japonesa se refiere. Después hubo también sesión de autógrafos, donde pudo haber más cercanía con los integrantes de Blood, pero lo que sí es que algunos querían grabar audio o video y como en otras ocasiones ha pasado con este y otros grupo, no está permitido, cosa que molestó a algunos, aunque eso sí, fotos si podían tomarles. Aún así fueron conciertos dignos de recordarse.

Y aunque esto fue algo que llamó mucho la atención, no fue todo en lo que a música se refiere, pues en el escenario estuvieron **Vigmika**, **En proceso** y **Las víctimas del Dr. Cerebro** con hard rock y rock alternativo; por la parte gótica tuvimos a **Vía dolorosa**, **Iwoka**, **Cyteres** y **Anabantha**; interpretando temas de series de anime estuvieron las chicas de **Hamartia**, **Hara Kiri** y los infaltables de **Gasara**. Y a todo esto súmenle las exhibiciones de artes marciales, el belly dance, los grupos de música emo y las batallas medievales, en fin, todo un abanico para mantenernos entretenidos.

Ya que el ambiente era de miedo, había un stand donde te maquillaban cortadas y balazos para espantar más al prójimo, además de que hubo un pequeño taller de dibujo. No es por presumir pero **Akiba-kei** también estuvo presente, tanto en el stand como en el Anime Fest, organizado por Editorial Vanguardia.

Algo que no podemos pasar por alto fueron las proyecciones, donde se pasó lo más nuevo y exitoso del anime. Series como **Death Note** y **Gundam** no pudieron faltar; también se vio algo de terror con **Higurashi no Naku Koro Ni**, uno de los animes de suspenso recientes, más aplaudidos por el público, y peliculones de culto **como Ghost in the Shell** y **Paprika** de **Satoshi Kon**.

En cuanto a la venta, cada vez se consiguen más artículos y más variados, desde las figuras de las series, las clásicas mantas, las playeras y los llaveros, hasta los juegos de tarjetas, los DVD´s de 20 varos, y las cosas de elaboración más casera como las orejitas de gato, los accesorios para disfraces, pulseras y pins. Los precios variaban de un stand a otro, pero en general estuvieron bastante accesibles, habiendo incluso la portunidad de regatear. No faltaron tampoco los stands que ofrecían productos japoneses, y armas como katanas y shurinkens, que son muy populares entre los akibas. Y como las convenciones mexicanas ... al anime y al manga,

Generación Digital

Por Mario Monroy

No faltan las personas que creen que a Mario no le sentaron nunca bien las tres dimensiones. La razón de que apenas dos títulos se han asomado a las consolas Nintendo, mostrando un Mario y escenarios con volumen, sería el argumento perfecto para justificar este hecho. Evidentemente, no es de sabios concluir que Mario ha sufrido una crisis de escasez de títulos en lo que a plataformas 3D se refiere. Aun así, no es justo decir que se lleva mal con los entornos volumétricos, cuando tal vez el mejor videojuego de la historia de los videojuegos, haya sido creado bajo esta forma: Super Mario 64.

Super Mario 64.

Miyamoto ha querido recompensar con este nuevo título a los usuarios que esperaban ***Mario 128****: ahora les dará las superficies esféricas. En efecto, este nuevo Mario ya no discurrirá en las superficies planas del reino champiñón, sino que, siguiendo a Peach en un nuevo rescate, se irá al espacio exterior, lugar en el que pondrá en práctica su habilidad de toda la vida: saltar, aunque esta vez también le servirá para viajar de planeta en planeta. Las posibilidades en jugabilidad se abren de esta manera ante un nuevo concepto que se ve apoyado esta vez, con los controles que permite la nueva máquina de Nintendo y, al mismo tiempo, ante la coexistencia con la fuerza de la gravedad, que nos permitirá caminar por los planetas sin que nos perdamos en la nada.*

Estos fueron precisamente los dos principales obstácu-los a la hora de crear el título: la gravedad y el nuevo control de Wii; dos barreras que se convirtieron en virtudes gracias al empleo del ingenio por parte de los desarrolladores. En el caso de la gravedad, ha permitido crear puzzles, entornos y batallas nunca vistos hasta ahora y, en el caso de la jugabilidad, los controles de Wii han dado lugar al reto de conseguir que la de siempre no se perdiera por el camino: ¿Se ha conseguido?

MARIO VUELVE A TENER ESTRELLA

En una primera impresión, no sólo se ha conseguido, sino que es, tal vez, el elemento clave de este nuevo título. Mario necesitaba volver a innovar de nuevo y los controles de Wii lo han permitido. Controlamos el juego con el nunchuk y el wiimote. El nunchuk y su control analógico nos permiten controlar el movimiento de Mario como siempre, mientras que el wiimote servirá para manejar una estrella que vuela alrededor del fontanero durante toda la aventura, y que es como la mano invisible que libera el camino de nuestro personaje.

Dicha estrella nos permitirá interactuar con el mundo galáctico de Mario, lugar donde se dará cabida a viejos enemigos como los goomba y a otros nuevos, como arañas o gusanos gigantes. Así pues, con una pequeña sacudida de nuestro wiimote, por ejemplo, haremos que

Mario gire rápidamente sobre sí mismo, algo que si hacemos sobre una estrella en el juego nos impulsará hasta un nuevo planeta, creando por el camino una estela sobre la que podremos volver. Ésta será básicamente la mecánica del juego: ir recorriendo los pequeños planetas que pueblan la Galaxia Mario, encontrando cientos de enemigos que vencer, y decenas de puzzles ingeniosos que resolver a nuestro pasó.

DIVERSIÓN PARA COMPARTIR

Por primera vez en la historia de Mario podemos jugar con alguien al mismo tiempo. Básicamente se trata del modo de juego para uno, con la pequeña diferencia que ahora las tareas estarán divididas, es decir, el jugador uno manejará a Mario y decidirá por dónde ir, además de controlar los ataques cuerpo a cuerpo, mientras que nuestro acompañante tendrá la tarea de la mira, por lo que sólo usará el Wiimote. No sólo se trata de apuntar, pues la destreza de nuestro compañero es vital para el avance en los mundos, ya que aparte de ocupar la mira para dejar noqueados a los enemigos y recolectar las estrellas dejadas después de su castigo, tendrá la tarea de dirigir a Mario cuando se encuentre flotando en el espacio; esto comprende las esferas azules que ya comentamos, y otras tantas muy divertidas, por ejemplo, en distintos puntos tendremos que llegar a lugares altos y el único método es metiendo a Mario dentro de una burbuja y elevarla hasta la cima. Esta tarea corresponde al segundo jugador, quien con la mira convertida en una especie de soplador hará que la burbuja se eleve para dirigirla hasta su destino. Pero hay que tener cuidado, pues si alejas la mira, la burbuja descenderá, y recuperarla no es tarea sencilla, gracias el excelente motor del juego; la física está bien representada, entre más descienda más rápido irá, y no podemos simplemente colocar el soplador debajo pues de hacerlo romperíamos la burbuja, más bien hay que hacerlo como si de una burbuja de verdad se tratara; hay que hacerlo con cuidado.

ROCK BAND

FORMA TU PROPIA BANDA

Rock Band te permite cumplir tu sueño de formar un grupo sin gastar un dineral y sin molestar a tus vecinos. De los creadores de **Guitar Hero**, y apoyado por MTV, llega este juego destinado a romper los límites de su predecesor. Más instrumentos, más temas, más improvisación **Rock Band** es **Guitar Hero** corregido y aumentado.

El inusitado éxito de **Guitar Hero** y de su secuela ha animado a sus creadores a ampliar considerablemente la fórmula del éxito, y a hacer volar por los aires las limitaciones jugables de su predecesor. Guitarras, bajo, batería y micrófono para la voz se unen en este juego.

En **Rock Band** tenemos por lo tanto los instrumentos básicos a nuestra disposición para formar un grupo, y lograr nuestro sueño de ser unas estrellas de la música aunque sea en la sala de nuestra casa.

Está claro que convertirnos en rockstar por unas horas es solamente un pequeño avance, pero resulta especialmente destacable dentro de la tendencia actual de juegos para todos los públicos. **Rock Band** no lleva mucho más lejos la idea, pero aporta la novedad de tocar diferentes instrumentos de forma conjunta, bien en la misma habitación con gente conocida o bien por Internet junto con auténticos desconocidos. Veamos a lo largo de este avance, qué más novedades traerá este juego y todos los detalles.

características

Rock Band sigue en su mayoría los preceptos de **Guitar Hero**, aunque aporta suculentas novedades. En pantalla la distribución es simple. Tres barras con los trastes fijss, y los botones-cuerdas que apretar correrán hacia nosotros dividiendo la imagen en tres partes. A los lados quedarán los instrumentos de cuerda, y en medio estará situada la batería. Sobre ellos se verán las clásicas imágenes del grupo llevando a cabo la actuación, y más arriba quedará en disposición horizontal la letra del tema al estilo de otros títulos de estas características.

Si te gustó **Guitar Hero** y te consideras un amante de la música rock, sin duda **Rock Band** te encantará, ya que su propuesta es nada menos que convertirte en una estrella del rock, pero no sólo a ti, sino a toda tu banda. Voz, guitarra, bajo y batería son los cuatro pilares de una banda de rock pura, justo las posibilidades que nos ofrecerá el juego.

Para las guitarras y el bajo, las notas seguirán desplazándose en vertical, y de nuestra habilidad a la hora de apretar los controles del pulsador dependerá la ejecución del tema. Las únicas

novedades son la inclusión de un tope de 6x en el multiplicador del bajo, en contraposición con el de 4x que conserva la guitarra, y un mayor énfasis en la pertenencia al colectivo mediante estrofas que disparan las puntuaciones si las realizamos de forma correcta, conjuntamente, por ejemplo.

*Por si fuera poco, no será una experiencia tan automatizada como en **Guitar Hero**, y es que también quedará hueco para la improvisación en determinados momentos. Especialmente espectaculares resultan los finales de las canciones más conocidas, donde se nos dará unos instantes de caos en los que podremos hacer lo que deseemos con el instrumento antes de llegar al apoteósico final, que unirá a todos los miembros del grupo y que cerrará el tema.*

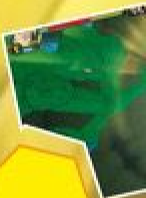
Las guitarras y bajo podrán improvisar ciertas notas, la batería podrá añadir sus ideas propias dentro del entramado de la base rítmica, y la voz también estará abierta a aportaciones personales que serán tenidas en cuenta por el juego y que nos aportarán una mayor puntuación.

LOS INSTRUMENTOS

***Rock Band** mejora y mucho la ya de por sí notable presentación de los instrumentos que vimos en **Guitar Hero**. Para empezar, en los instrumentos de cuerda se ha optado por trabajar en un diseño que sea más fiel a la realidad, y que dé menos la sensación de encontrarnos ante una guitarra de Playschool. La dirección que se ha tomado es más bien la de tratar de lograr un aspecto de instrumento escalado más que de instrumento de juguete.*

Por lo tanto lo que tendremos entre las manos será en esencia una Fender Stratocaster de proporciones pequeñas, y con un escrupuloso respeto por los colores y el diseño. La sensación de realismo y de inmersión en el videojuego es mucho mayor de este modo, y así mismo se ha optado por ocultar los botones de colores entre los trastes del mástil, haciéndolos únicamente visibles desde la perspectiva de quien la toca, desde donde realmente es útil conocer su color.

*La parte de la percusión por su parte es básicamente una batería eléctrica, como las que los propios bateristas emplean para poder ensayar sin hacer ruido o para reproducir sonidos pregrabados. Consta de cuatro **pads** y un bombo, y para su empleo y visualización en pantalla se presenta de forma idéntica al resto de*



*PlayStation 2 no quiere despedirse sin antes haber pedido sus tres deseos (claro que el Wii también quiere los suyos). El primero de ellos fue dar cabida a la desarrolladora Spike dentro del mundo **Dragon Ball**, teniendo como consecuencia el nacimiento de una saga: **Budokai Tenkaichi**, la cual ya puede calificarse como la serie de juegos de lucha más importante de Goku hasta la fecha. El segundo deseo consistió en traernos la continuación de aquel nuevo concepto que se habían sacado de la manga los japoneses de Spike, creando uno de los modos historia más completos de cuantos hayamos visto en un título de **Dragon Ball**. Y el tercer deseo fue, cómo no, la tercer entrega de este título, digna culminación de un trabajo que arrancó hace 14 años con el lanzamiento del ya mítico **Dragon Ball Z** de Super Nintendo.*

*Aquel videojuego que nos parece tan remoto en el tiempo, sentó las bases de lo que iban a ser, a partir de entonces, cada uno de los productos que protagonizarían el famoso guerrero del espacio y sus fieles amigos. El modo historia de los títulos de lucha de **Dragon Ball** sería un elemento recurrente del que desarrolladoras como Bandai, Dimps o Spike jamás podrían olvidarse. Lo mismo pasaría con las barras de magia y la posibilidad de disputar torneos en el conocido tatami, que hace aparición en la serie de anime. Todo podía ser aprovechado y así se hizo a lo largo de los años, dando hoy como resultado una obra que*

TENKAICHI BUDOKAI 3

nos acerca como nunca a unas batallas que nada tienen que envidiar a las de un fenómeno que todavía sigue emitiéndose por televisión, a pesar de su antigüedad.

MÁS PERSONAJES Y MÁS ESCENARIOS

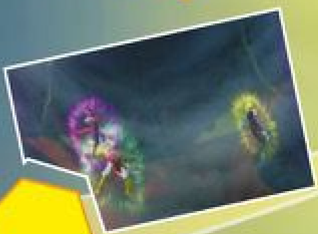
Combos, movimientos especiales y golpes a la velocidad de la luz, los elementos clásicos de cualquier entrega, se mantienen, multiplicándose en esta ocasión por los más de 150 personajes que tendremos la posibilidad de manejar. Babidi, el general Blue, Arale (así es, me refiero a esa niña robot que aparecía con el Dr. Slump), el doctor Willow... Son muchos los nuevos luchadores que compartirán protagonismo con Goku, Piccolo, Gohan, Vegeta, Trunks, Krilin y los muchos personajes, procedentes tanto de la serie original como de capítulos inéditos, que fueron lanzados en forma de OVA hace ya algunos años.

Los fans de la serie pueden estar verdaderamente de enhorabuena. ***Budokai Tenkaichi 3*** *es el título más completo de todos los aparecidos hasta la fecha, ya que además del excelente repertorio que acabamos de mencionar, contaremos con cerca de 20 escenarios de batalla que, además de reflejar con todo tipo de detalles los emplazamientos de la serie (el planeta Namek, las montañas en las que vivía Goku o la ya clásica isla del Maestro Tortuga), serán completamente destruibles tanto de día como de noche. No obstante, no todos son añadidos. También ha habido lugar para las mejoras jugables, y para las inéditas modalidades con que nos deleitará la nueva obra de Spike.*

¡CAMBIA LA HISTORIA!

Otro detalle a tener en cuenta es que ya no tendremos que dejarnos vencer, para que la historia discurra como en la serie anime. Spike, en esta ocasión, siempre nos pondrá ante el guerrero que tiene que vencer, el cual será frecuentemente Goku, aunque en más de una ocasión también podremos vernos en la piel de los malvados Freezer o Cell. Será un planteamiento que a muchos les podrá resultar extraño, pero nosotros lo vemos como todo un acierto que, además, dará un toque de frescura a un modo que adicionalmente nos dará la posibilidad de crear nuestra propia historia.

Al tener que vencer siempre en nuestras batallas, estaremos obligados a concentrarnos para resultar victoriosos, algo que repercutirá positivamente en la emoción de unos enfrentamientos que ya de



Breves de Akibakei

Por Mario Monroy

Nuevamente, como ya es costumbre desde hace seis años, el EGS se celebró el pasado mes de octubre en el World Trade Center México, presentando lo más nuevo en cuestión de videojuegos. Este año, las empresas principales como Microsoft, Nintendo y Sony echaron la casa por la ventana, (es especial la dueña del PlayStation) y presentaron una serie de títulos que nos tendrán muy bien acompañados durante este fin de año.

SONY

Este año Sony sí que se esmeró en presentar lo último en videojuegos para sus tres consolas (así es, el PS2 dará batalla durante el 2008). En el both se encontraban más de 50 títulos diferentes para probar, y por primera vez el PS3 se deja manosear un poco en este evento, pues el año anterior sólo se nos permitió verlo funcionar. La intensión de Sony era dejar claro que su consola era la mejor del lugar, por ello inauguró el área VIP, que comprendía el segundo piso del both y se podía jugar con los mejores títulos del PS3 en unas pantallas Full HD de 50, acompañadas de un espectacular sonido patrocinado por los Home Teathres de la misma marca.

*Los títulos más sobresalientes fueron sin lugar a dudas el **Guitar Hero III** y el extraño **Little big Planet**, del cual les ofreceremos un reportaje más amplio en próximos numeros.*

LO MEJOR DE SONY EN EL EVENTO
Gran turismo 5
Little Big Planet

Kill Zone 2

NINTENDO

*El both de Nintendo este año fue una cosa muy extraña: tenía más espacio que el año anterior, pero menos títulos, lo que hacía que se sintiera un poco vacío el lugar. Pero eso era lo de menos, pues nos tenía listas dos joyas, que estoy seguro figurarán en las listas de los títulos más vendidos de este año. La primera de ellas es el paquete del Wii Zapper que incluye el **Link Crossbow Training**, y la segunda el entretenido **Mario***

egs

electronic game show

Galaxy.

Link Crossbow Training

El juego se podía probar con todo y accesorio (como debe de ser) en la parte trasera del lugar, y fue el título más concurrido de todo el both. Ocupa el mismo motor gráfico que el ***Twlight Princesa,*** *y se trata básicamente de un juego no muy largo, donde recorreremos varios de los escenarios del título anterior de la saga para poner en práctica nuestras habilidades de tiro. La cámara se sitúa en el hombro derecho de Link cuando queremos apuntarle a un enemigo, una configuración que toma prestada del* ***Residente Evil 4,*** *y que Nintendo adaptó muy bien para explotarla en su nuevo accesorio, y que en realidad es el protagonista del pack, pues el Crossbow Training, como su nombre lo indica, sólo es un entrenamiento para aprender a usar el Wii Zapper.*

Mario Galaxy

El plomero de Nintendo estará muy pronto en todas las tiendas de videojuegos del país, y sólo puedo decir que es un juego increíble y que debes tener. Es por ello que decidimos darle su propia página en la sección de análisis, así que si quieres saber más detalles sobre él te invitamos a leerlo, pero no sin antes terminar de leer esta página.

Microsoft

Un both impresionante este año Xbox no lució muy bien que digamos a comparación del anterior EGS, cuando se encontraba de manteles largos por presentar su poderoso ***Gears of War****. La caja X este año no pudo hacer gala de excelentes títulos, no es que los juegos eran malos, más bien careció de un título insignia para presentar a la multitud, exceptuando una de las franquicias más importantes de Activision,* ***Call of Duty 4,*** *que recalco, no es exclusivo de esta consola, pues también tiene una versión en PS3.*

Lo mejor de Microsoft
Call of Duty 4

El título principal fue la cuarta entrega de ***Call of Duty****, que lleva como subtítulo* ***Modern Warfare****,* ***Call of Duty 4****. Por primera vez desde que se inició la saga, no está inspirado en ninguna Guerra Mundial o conflicto bélico posterior o previo a las mismas. El futuro es ahora el lapso temporal donde se desarrolla el juego, atestado por conflictos nucleares y en el que reina el caos. Gráficamente se ve impresionante, y a esto se le suma el excelente control que ha sido heredado de las entregas anteriores. El demo que se presentó era muy corto, pero suficiente para dejar en claro que estábamos ante uno de los mejores juegos de FPS de este 2007, y que seguramente al leer este artículo ya lo tienes en tus manos, así que aprovecha y hazte de este*

AKIBA TU CORREO

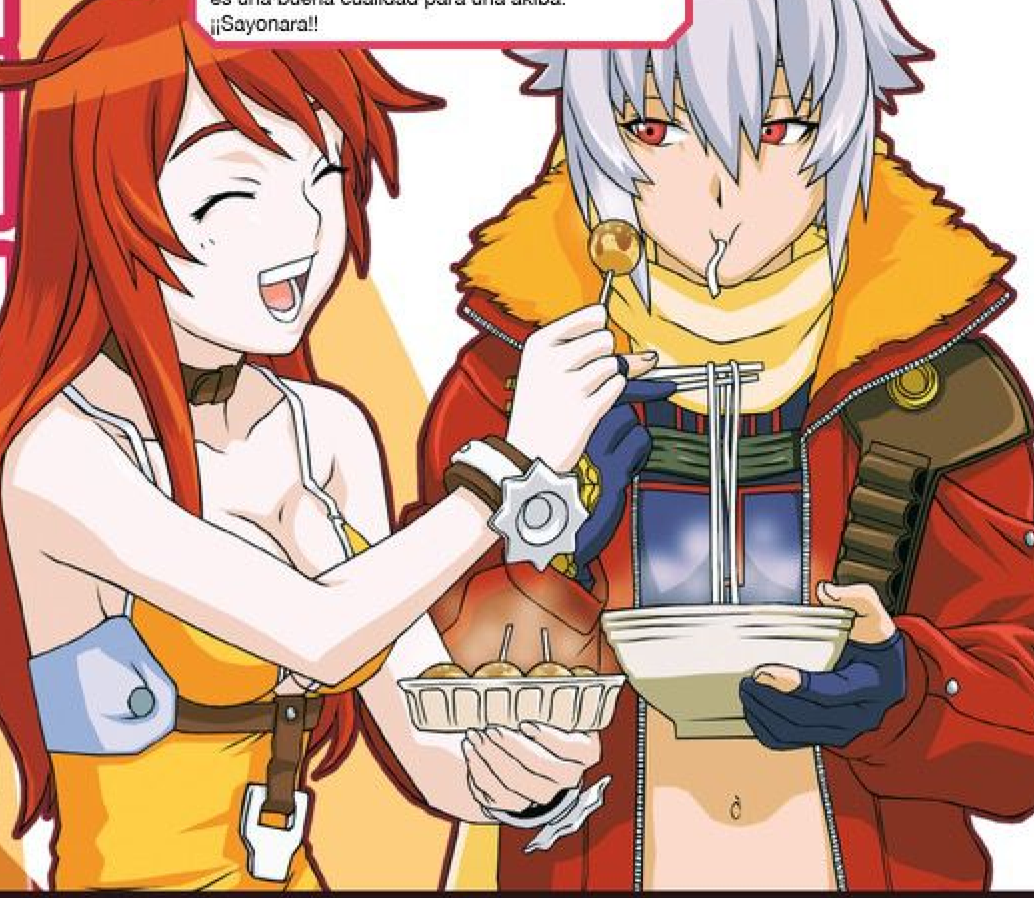
Saludos, mis queridos akibas, en estas épocas donde hace tanto frío que parece que vamos a morir congelados, lo mejor para entrar en calor es un chocolate caliente y claro, y ponerse al día con las series más recientes, que al ser ya los últimos meses del año están con todo. Ahora bien, antes de que la próxima glaciación se deje venir, empezaré a sacar sus correos del refrigerador. ¡Acompáñenme!

SHOOTING STAR GAARA NOS ESCRIBE DESDE MICHOACÁN:

¡¡HOLA!! ¿Qué onda akibas? Kon ban wa watashi no namae wa Shooting star Gaara. (Buenas tardes mi nombre es Shooting star Gaara). Me encanta su revista, y más por sus números 13, 14, 18 y la de portada de *Death Note*. Me gustan mucho los animes de tipo shonen, gore, shonen ai, yaoi, y sólo un poco de shojo (ha de ser por eso que casi no conozco gente con mis mismas aficiones en cuanto a géneros). Es por eso que quiero conocer más personas que hayan sido contagiadas por el virus otaku. Mis series favoritas son: Pimeramente; ¡¡*Naruto*!!, luego *FullMetal Alchemist*, *Ouran High School Host club*(Especialmente por los gemelos Hikaru y Kaoru), *One piece*, *Saint Seiya*, *Loveless*, *Death Note* (¡oh, yeah!) (¡Que viva L! ¡síiii, trágate eso amiga Diana!)..........ahm,......ejemn.....perdón, me emocione. Por otro lado, quisiera que publicaran mi dirección para contactarme con: Minerva del Pilar Muñoz A., alias Minerubachan, ya que tiene los mismos gustos que yo, (sobre todo por Gaara y Sasuke).También quiero mandarles saludos a Diana Stephanie Ramirez P., alias Honey sempai, a la jefa de jefas, Rosa Isela (Tamaki), a Fani (Kyouya), a mi ¨gemela¨ Karen Alejandra, a Ana Rosa, a Trini, y, por último, mi nombre es Brenda Verónica Atilano B. Soy de Michoacan, tengo 13 años, soy signo Aries, y tengo otros seudónimos como: L, Hikaru Hitaichiin, Temari. Y saludos a todo el ¡¡Host Club!! Sayonara akibas.

ELLA SÍ SABE LO QUE QUIERE...

Wow, tienes muy buenos gustos en cuanto a anime se refiere, y qué bueno que las revistas hayan sido de tu agrado. Seguiremos trabajando para que esto no cambie y para darle gusto a toda la banda akiba, que, hay que decirlo, tiene un mar de gustos diferentes. Mandamos muchos saludos a ti y a tus amigas, y que sigas así de energética, ésa siempre es una buena cualidad para una akiba. ¡¡Sayonara!!



NOS COMPLACE MUCHO QUE BUSQUES CONTACTAR CON NOSOTROS

Ya hasta nos sentimos como celebridades, ja, ja, no te lo creas, pero esperamos poder echarnos una platicadita contigo un día de estos.
¡Hasta pronto!

UN AKIBA BUSCA CONTACTO...

Hola, fans de *Akiba-kei*. Mi nombre es Eduardo. Les envió mi correo para tener contacto con ustedes, pues yo también colecciono la revista. Un saludo, eduardo_narutosuper@yahoo.com.mx

P.D. Espero que me escriban.
¡¡Saludos Eduardo!!

¡¡JORGE SÍ ES UN FAN DE AKIBA-KEI!!

Hola, mi nombre es Jorge. Sólo deseaba saludarlos porque quería hacerles saber que su revista está prosuperextraordinaria ^^, y no exagero; bueno, tal vez un poco. Pero lo que sí es seguro es que espero con ansias el próximo número porque tiene muchos detalles. Me gusta mucho las gráficas que usan muy llenas de color y vida, además de que hacen que series que están fuera de moda, y que no me gustan estén interesantes. Espero que sigan así, y no disminuyan el nivel de su revista porque está genial. Mis animes favorito es ***Bleach*** *y* ***Shakugan no Shana****. Ok, les dejo seguir leyendo otras cartas, porque deben ser muchas por una gran super extraordinaria fantástica y genial revista como* ***AKIBA-KEI****. BYEBYE.*

Mi correo es kofgeorge@hotmail.com, para cualquier reclamo... eso es opcional.

TANTAS PORRAS DEJAN EMBOBADOS A LOS AKIBAS...

Hola Jorge, muchas gracias por el apoyo, y por esa palabra larga tan chida que has usado para describir la revista. La verdad nos sube mucho el ánimo saber que lo que estamos haciendo le gusta a la banda que lee la ***Akiba****. Respecto a las series, que no están precisamente de moda, pues ya ves, aparte de que nos gusta campechanear, las ponemos porque pues, como akiba, es importante saber de todo, ¿no crees?*
Seguiremos mejorando para no defraudarte con la revista. ¡Muchos saludos!

LOLA ESCRIBE A LOS AKIBAS:

Qué tal, ***staff*** *de* ***Akiba****. Soy Lola y les escribo para expresar mi admiración a todos quienes hacen posible esta revista, que es sin duda la mejor que existe. Sigan así, mejorando y evolucionando. Los*

ESTO YA ES UNA PROMESA...

Al igual que los pokemones, prometemos seguir evolucionando para alcanzar un nivel mejor, y seguir ganándonos el apoyo y la preferencia de fans como tú, que para quienes hacemos esta revista, son lo más importante.

¡Muchos saludos Lola, y hasta la próxima!

OHAYO!

Mi nombre es Alejandra, y mi sobrenombre es Amane Misa. Es la primera vez que escribo a la revista. Primero que nada les mando muchas felicitaciones por su revista, ya que está muy padre, y si podrían poner un póster de ***Death Note****, ¡ah!, y a mi hermano un póster de Aika, y acerca de la nueva temporada, ya que a él, como a mi, le gusta mucho el anime y el manga. Me gustaría tener muchos amigos akibas de todo el mundo, por eso les dejo mi correo: almoncis@yahoo.com.mx y alemonci@hotmail.com bueno eso es todo y QUE VIVA EL MANGA Y EL ANIME*
ATTE:Misa

PD. Les mando un saludo a todos, y a mis amigos Israel, Everardo, Lupita, y a mi hermano Luis. Bueno (hakkai), y por ultimo a CAOSS. Brenda.

TODO EN FAMILIA...

¡Hola Misa! Qué padre que compartas este gusto por el anime y el manga con tu hermano, así siempre tienes con quien platicar de tus series favoritas... Sobre los pósters que nos pides, muy pronto podrás verlos en la revista; también ponemos aquí tu correo para que amplíes el círculo de amigos akibas.
Saludos a todos tus amigos y a ti claro, gracias por escribir y ¡hasta la próxima!

Abierto los 365 dias del año

MANGA STORE

Encuentra ejemplares atrasado
de tus revistas favoritas.
Te ofrecemos los muñecos de:

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

desde $100.00

SUCURSAL CENTRO
Eje Central Lázaro

DESCUENTOS Y

SUCURSAL GALERÍAS
PLAZA DE LAS ESTRELLAS

expo manga comic
world trade center
2, 3, y 4 de febrero del 2008
ciudad de méxico
informes: 26 16 23 00 y 57 95 56 53
www.tntvirtual.com.mx
www.tntnews.com.mx